THẾ GIỚI game & GIẢI TRÍ

PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH 03.2012 | 100

Giá: 20.000 đ ISSN: 1859 - 1833

Hawken

ROBOT ĐẠI CHIẾN TẠI "SÀI GÒN"

Trải nghiệm

3 VÕ LÂM BETOP

Infinity Blade II

VÔ CỰC KIẾM

The Darkness II

PHÍA SAU BÓNG TỐI

Soul Calibur V ĐỊNH MỆNH CHIẾN BINH

Đố vui MAY MẮN Tr.80

WD Caviar® *Black*™
Ổ đĩa cứng Máy để bàn

5 years warranty

Tốc độ nhanh hơn. Mạnh mẽ hơn. Hiệu suất cao hơn. Bạn càng thể hiện được mình hơn

Được xây dựng hướng đến tốc độ, được thiết kế tập trung vào hiệu suất, WD Caviar Black mang đến sức mạnh và độ tin cậy tối đa cho những yêu cầu sử dụng khắt khe nhất. Và với thời hạn bảo hành giới hạn 5 năm dẫn đầu trong ngành, WD Caviar Black không cho bất cứ điều gì cản bước tiến của bạn.

Ổ đĩa cứng được ưa thích.

WD®
westerndigital.com

Western Digital, WD, logo WD và WD Caviar là các nhãn hiệu thương mại đã được đăng ký tại Hoa Kỳ và các quốc gia khác; WD Caviar Black là nhãn hiệu thương mại của Công ty Western Digital Technologies, Inc. Các dấu hiệu khác có thể được đề cập trong đây là thuộc về các công ty khác. Các đặc tính kỹ thuật của sản phẩm có thể thay đổi mà không cần thông báo trước. Hình ảnh được trình bày có thể khác với sản phẩm thực tế. © 2011 Western Digital Technologies, Inc. Mọi quyền đã được bảo lưu.
2078-771120-A00

AFASTOR www.afastor.com.tw
CÔNG TY AFASTOR CORP
Nhà Phân Phối Khu Vực

Công Ty Cổ Phần Máy Tính Tầm Nhìn - Viscom
23A Nguyễn Thị Diệu, Q. 3, TP HCM
ĐT: 08 6259 9599 **Fax:** 08 3920 0362
Website: *www.viscom.vn*

Công Ty TNHH TM DV Ánh Minh Cường
8A Nguyễn Cảnh Chân, P. Nguyễn Cư Trinh, Q. 1, TP HCM
ĐT: 08 3838 9941 **Fax:** 08 3838 9940

Công Ty Cổ Phần Tin Học Minh Thông
116B Bùi Thị Xuân, P. Bến Thành, Quận 1, TP HCM
ĐT: 08 39254321 **Website:** *www.mtc.com.vn*

Công ty TNHH Máy tính Vĩnh Xuân
134 Thái Hà, Đống Đa, Hà Nội
ĐT: 04.39439121 **Fax:** 04.39434137
Email: Sales@vinhxuan.com **Website:** spc.com.vn

THẾ GIỚI game

THÁNG 03.2012 - SỐ 100

MỤC LỤC

GIỚI THIỆU

25 "Nóng hổi mới ra lò"

28 **UNSTOPPABLE GORG**
Địa cầu lâm nguy!

30 **DUNGEON DEFENDERS**
Cố thủ ngục thành

32 **ROCHARD**
Chuyến du hành lạ kỳ

34 **SCOOBY-DOO FIRST FRIGHTS**
Scooby-Doo và những nỗi kinh hoàng đầu tiên

36 **OFF-ROAD DRIVE**
Thử thách địa hình

38 **THE DARKNESS II**
Phía sau bóng tối

40 **KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING**
Vận mệnh xứ Amalur

43 **FINAL FANTASY XIII-2**
Thách thức định mệnh

46 **METAL GEAR SOLID HD**
Solid Snake "lột xác"

48 **SHANK 2**
Anh hùng di hận

50 **GRAN TURISMO 5: SPEC 2.0**
Nâng cấp cuộc đua

56 **UFC UNDISPUTED 3**
Võ đài tự do

51 SOUL CALIBUR V
Định mệnh chiến binh

DÒNG CHẢY GAME

04 Tin trong nước

05 Nỗi lo của "cá nhỏ"

07 Hướng đến một thị trường game đa dạng

58 **MARIO KART 7**
Đua với Mario

60 **RIDGE RACER**
Lái lụa đường đèo

61 **INFINITY BLADE II**
Vô cực kiếm

GAME & NGHỆ THUẬT

9 **Book of Cain** – Biên niên ký của Cain

10 **TOF:** Lễ hội cosplay truyện tranh

12 **YOSAKOI** - Điệu nhảy sắc màu

14 **Hawken**
Robot đại chiến tại "Sài Gòn"

16 **Crokinole** – Xạ thủ trên bàn

18 **The Black Mages:**
Rock và Game kết hợp

19 **Ghost Ride Spirit of Vengeance**
Ma tốc độ: Linh hồn báo thù

SẮP PHÁT HÀNH

20 Ngũ Hổ Tướng

22 Game mới tháng tới

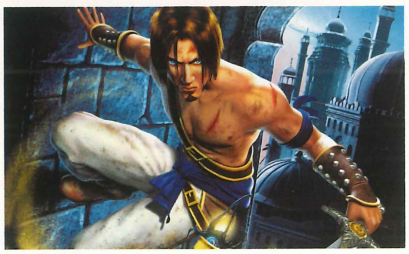
PHẦN CỨNG

63 **Thermaltake Level 10 GT**
Thùng máy chơi game đặc chủng

64 Trải nghiệm 3 vô lăng Betop

66 **Razer Naga Hex**
Đồ chơi của "dân" MOBA

SÂN GAME



TRỢ GIÚP

67 Hỏi - đáp

75 Tái sinh!

78 Phát triển game với Unity 3D

ESPORTS | THỂ THAO ĐIỆN TỬ

68 Chuyện về "hoàng đế Terran"

72 "Khủng long" vồ "chim sẻ"

SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ TP. HỒ CHÍ MINH
THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM

THẾ GIỚI game
GAME & GIẢI TRÍ
Xuất bản hàng tháng

TỔNG BIÊN TẬP **Lê Trung Việt**
vietlt@pcworld.com.vn

PHÓ TỔNG BIÊN TẬP **Văn Thị Bích Ty**
tyvtb@pcworld.com.vn

BAN THƯ KÝ
Tưởng Phi Quân
quantp@pcworld.com.vn
Trần Nhật Bình
binhtn@pcworld.com.vn
Nguyễn Văn Hưng
hungnv@pcworld.com.vn
Nguyễn Như Dũng
dungnn@pcworld.com.vn

QUẢNG CÁO
Nguyễn Đình Nhật Vy
vyndn@pcworld.com.vn
Chu Nguyệt Anh
anhcn@pcworld.com.vn

PHÁT HÀNH
Trương Quỳnh Dao
phathanh@pcworld.com.vn
Lê Thị Kim Chi
phathanh.hn@pcworld.com.vn

SẢN XUẤT
Phạm Thế Vinh
vinhpt@pcworld.com.vn

MỸ THUẬT
Võ Duy An
anvd@pcworld.com.vn

THÔNG TIN, BÀI VIẾT
game@pcworld.com.vn

THỬ NGHIỆM SẢN PHẨM
Lê Nguyễn Tố Như
testlab@pcworld.com.vn

TÒA SOẠN
408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10,
TP Hồ Chí Minh, Việt Nam
ĐT: (84.8) 7300 9988 - **Fax:** (84.8) 3929 1758
E-mail: thegioivitinh@pcworld.com.vn
Website: www.pcworld.com.vn
www.thegioigame.vn

PHÒNG LIÊN LẠC HÀ NỘI
Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza,
102 Thái Thịnh, Q.Đống Đa, Hà Nội
ĐT: (84.4) 7300 9988 - **Fax:** (84.4) 3512 1822
E-mail: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

ĐẠI DIỆN: **Phạm Tiến Quang**
quangpt@pcworld.com.vn

Giấy phép xuất bản số **37/GP-BVHTT** ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. **ISSN: 1859-1833.** Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World VN. Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. **Giá:** 20.000 đồng.

PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Công nghệ - Phong cách - Xanh
Phát hành ngày 5 hàng tháng

THẾ GIỚI game PC WORLD VIETNAM THẾ GIỚI VI TÍNH
Game và giải trí
Phát hành ngày 25 hàng tháng

THẾ GIỚI VI TÍNH Online PC WORLD VIETNAM
Thế Giới Vi Tính Trực Tuyến

Niên Giám CNTT-TT

BÁ NGHIỆP XUÂN THU KẾT NỐI VỚI GO.VN

Ngày 14/02/2012 Bá Nghiệp Xuân Thu chính thức trở thành thành viên mạng xã hội Go.vn của nhà phát hành VTC. Nhân dịp ra mắt máy chủ Khúc Phụ trên mạng xã hội Go.vn là hàng loạt hoạt động hấp dẫn như tặng Gift code, Thiên Giáng Phúc Thân, Tuyệt Thế Danh Tướng, Hào Hùng Biên Cương, Thăng cấp Tướng quân… Đây là món quà thay lời cảm on cộng đồng người chơi Go.vn đã quan tâm đến Bá Nghiệp Xuân Thu. Để tham gia game, người chơi chỉ cần sở hữu một tài khoản bất kỳ trên Go.vn và tham gia trò chơi tại http://play.go.vn/bnxt/app/ . Tuy nhiên, tài khoản Go.vn không thể sử dụng đăng nhập trên trang chủ riêng của Bá Nghiệp Xuân Thu.

THÀNH CÁT TƯ HÃN 3D TRÊN DI ĐỘNG

Trò chơi MMORPG trên di động này được phát hành vào ngày 16/2. Cốt truyện Thành Cát Tư Hãn 3D xoay quanh cuộc đời của Thiết Mộc Chân, người sau này đã sáng lập ra đế quốc Mông Cổ, hợp nhất tất cả bộ lạc và được tôn là Thành Cát Tư Hãn.Thành Cát Tư Hãn 3D hỗ trợ tất cả các dòng điện thoại hỗ trợ Java hay tích hợp hệ điều hành Android, Symbian. Bên cạnh đó, mọi dòng máy tính bảng sử dụng hệ điều hành Android và cả PC đều chơi được Thành Cát Tư Hãn 3D.

STARSBOBA VỀ NHÌ GIẢI ĐẤU GEST 2012

Kết thúc giải đấu tháng 2 (tháng đầu tiên của giải), đội DotA StarsBoba dành vị trí thứ 2 sau khi dừng bước trước Mineski (Philippines). GEST (Gigabyte Esports Tournament) 2012 là giải đấu DotA diễn ra hàng tháng, bắt đầu từ 2/2012 và kéo dài tới hết 1/2013. 16 đội tuyển tới từ 8 quốc gia tại Đông Nam Á (Việt Nam, Thái Lan, Indonesia, Myanmar, Malaysia, Singapore, Philippines và Brunei) sẽ tranh tài hàng tháng với giá trị giải thưởng mỗi tháng lên tới 2.500 USD (1.500 USD cho đội giành vị trí thứ nhất).

ĐƯỜNG ĐUA Ở DI TÍCH MAYA

Ngày 20/2, Zing Speed tiến hành cập nhập bản nâng cấp Maya thần bí với nhiều tính năng mới. Ở phiên bản cập nhập lần này, game thủ sẽ có cơ hội khám phá những bí ẩn của nền văn minh Maya. Zing Speed sẽ mang đến cho các tay đua cơ hội phóng xe trên những con đường lát đá, vượt qua những hang núi âm u, chiêm ngưỡng những kim tự tháp kì bí, những cột đá với hoa văn độc đáo, và khám phá những bí mật của nền văn hóa Maya với đường đua di tích Maya.

TÂY DU KÝ SẮP RA PHIÊN BẢN MỚI

Phiên bản mới của game Tây Du Ký dự kiến ra mắt vào tháng 3 tới. Theo ban điều hành game phiên bản này đã có một bước cải tiến vượt bậc về dung lượng. Trước đây nặng 2,2GB giờ chỉ còn 4,84MB. Bên cạnh đó, ở phiên bản mới này, người chơi còn khám phá được hệ thống tính năng đồ sộ với hơn 300 tính năng, sự kiện và nhiệm vụ mới được thiết kế dành riêng chơi tại Việt Nam như: Pháp bảo Định Hải Thần Châm, Trang bị Tím mới, Vũ khí mới cấp 105 – 110, mở thêm các nhánh tu luyện mới, Bản đồ mới, Boss mới…

AUDITION 1 VÀ 2 SẼ HỢP NHẤT

Hai sản phẩm casual âm nhạc ăn khách tại Việt Nam này sẽ cùng liên kết lại với nhau để tạo ra các sự kiện ingame và outgame lớn cho cả cộng đồng người chơi. NPH VTC Game cho biết, họ đã quyết định liên kết 2 sản phẩm Game Audition 1 và Audition 2 nhằm tạo nên thế mạnh của casual âm nhạc, hứa hẹn sẽ mang tới nhiều mới mẻ cho các Game thủ. Và cuộc thi ảnh Yêu bằng cả trái tim chính là sự kiện đầu tiên đánh dấu cho sự kết hợp này. Thời gian đăng ký cuộc thi kéo dài đến 16/3/2012.

ĐIỂM HẸN MỚI CỦA DÂN CONSOLE

Cafe VGN Center vừa chính thức ra mắt các bạn yêu thích game console với 2 tầng game console và 2 tầng cafe nhằm phục vụ cho dân say mê console. Phòng game có 22 máy PS3, 3 máy Xbox 360 và 1 máy Nintendo Wii. cùng 150 tựa game PS3, 120 tựa game Xbox 360 và khoảng 70 tựa game Wii. Bên cạnh đó còn có các thiết bị hỗ trợ game thủ như: Madcat Arcade Controller dành cho game thủ thích chơi game đối kháng, đàn Rockband, đàn Guitar Hero, trống Rockband và thậm chí còn có cả Kinect. VGN còn có Wi-Fi miễn phí để hỗ trợ chơi online trên PSN hoặc Xbox Live. Địa chỉ: 590/E13 Cách Mạng Tháng Tám, Phường 11, Quận 3, TP.HCM.

Nỗi lo của "cá nhỏ"

TRONG PHÁT BIỂU GẦN ĐÂY ĐƯỢC BÁO CHÍ ĐĂNG TẢI, ÔNG LÊ HỒNG MINH- TỔNG GIÁM ĐỐC VNG LO NGẠI VỀ TÌNH TRẠNG "CÁ LỚN NUỐT CÁ BÉ" HAY VIỆC FACEBOOK VÀ GOOGLE CÓ KHẢ NĂNG ĐÁNH BẠI CÁC DOANH NGHIỆP TRONG NƯỚC VỀ LĨNH VỰC TRÒ CHƠI TRỰC TUYẾN VÀ QUẢNG CÁO TRỰC TUYẾN LÀ CÓ CƠ SỞ.

"Máu" đang chảy ngược

Doanh thu từ ngành công nghiệp nội dung số (CN NDS) Việt Nam đạt 934 triệu USD năm 2010, tăng trưởng hơn 39% (sách trắng Bộ TTTT). Ngoài dịch vụ giá trị gia tăng trên mạng viễn thông luôn chiếm tỉ trọng lớn nhất trong doanh thu CN NDS thì hai lĩnh vực trò chơi trực tuyến (game online, viết tắt GO) và quảng cáo trực tuyến xếp đầu. Doanh thu GO được ước đoán trong khoảng 140 triệu USD (số liệu ước đoán qua báo cáo tài chính của FPT, VNG và VTC), ngành quảng cáo trực tuyến vào khoảng 20-25 triệu USD năm 2010 (thông tin từ VnExpress, Dantri, 24h...). Tuy nhiên, đến 99% số lượng GO được cấp phép là game được nhập khẩu, do vậy số tiền trả cho bản quyền cho nhà sản xuất nước ngoài là không nhỏ. Với lĩnh vực quảng cáo trực tuyến, các đại gia Google, Facebook và Yahoo ước tính đạt doanh thu trên 30 triệu USD/năm, vượt doanh thu của tất cả doanh nghiệp quảng cáo trong nước.

Việt Nam có khoảng trên dưới 20 đơn vị sản xuất game, với GO con số này còn ít hơn. Các doanh nghiệp sản xuất GO ngoài phải nỗ lực vượt bậc trong việc xây dựng Game (do thiếu kinh nghiệm, nhân sự hay vốn...) thì còn phải cạnh tranh gay gắt với GO nhập khẩu và phát hành trong nước. Do vậy tỷ trọng GO nhập khẩu sẽ vẫn chiếm phần lớn trong vài năm tới. Trong khi đó sự phát triển mạnh của các mạng xã hội như Facebook, Google Plus... theo xu hướng sẽ thu hút hàng triệu người. Với hàng ngàn ứng dụng game được tích hợp trên Facebook, các GO nổi tiếng thế giới trong tương lai có khả năng được tích hợp vào các mạng xã hội để tăng thị phần.

Xu hướng này cũng đang diễn ra với lĩnh vực nội dung số trên di động. Công bố từ trang Appstore.vn, 7/10 ứng dụng được tải về từ kho ứng dụng Android và trên 80% trên kho ứng dụng Appstore là game. Phần lớn các game trên kho ứng dụng Android và iOS do nước ngoài sản xuất. Nhiều hãng game lớn trên thế giới hay các nhà phát triển đã đưa các phiên bản dựa trên các tựa game thành công lên kho ứng dụng từ lâu (như PES, Need for Speed, Grand Theft Auto...). Người chơi sẽ thanh toán trực tiếp trên hệ thống của Android và Appstore qua thẻ tín dụng của mình để mua game. Một nguồn doanh thu lớn trong tương lai sẽ chảy vào túi các doanh nghiệp nước ngoài. Cuộc chiến của các doanh nghiệp sản xuất Game Việt với doanh nghiệp ngoại là những thách thức không nhỏ trên cả PC và di động.

Trong lĩnh vực quảng cáo trực tuyến, các doanh nghiệp Việt chủ yếu khai thác quảng cáo qua hình thức banner từ các trang tin tức lớn, cổng thông tin điện tử (mạnh về content)...Nhưng hệ thống quản lý quảng cáo còn thiếu chuyên nghiệp, trong khi Google và Facebook hoàn toàn lấn át trong lĩnh vực quảng cáo từ khóa và quảng cáo banner hướng đối tượng với hệ thống quản lý vượt trội. Số người sử dụng Facebook Việt Nam đạt trên 2 triệu và ngày càng gia tăng. Với Google, số liệu của các hãng nghiên cứu thị trường AC Nielsen và TNS, Google đang chiếm tới 95% thị trường tìm kiếm. Với hình thức quảng cáo thông minh và chuyên nghiệp như vậy Google và Facebook dễ dàng tiếp cận khách hàng cá nhân, doanh nghiệp trên khắp Việt Nam và nhanh chóng tạo ra nguồn doanh thu lớn. Google, Facebook, Yahoo, Youtube... trong tương lai sẽ nhanh chóng bỏ xa các doanh nghiệp khai thác quảng cáo trực tuyến Việt.

Hàng nội: Lạc lõng quê nhà

Nhiều sản phẩm công nghệ thương hiệu Việt đang bị cộng đồng Việt từ chối vì "hàng nhái", "nổ" hay đơn giản là không tin tưởng dù rằng đầu tư cho một sản phẩm trí tuệ không chỉ tốn tiền bạc, cơ sở vật chất mà cả lượng chất xám không nhỏ. Một Hàn Quốc không chập chững làm GO từ những năm 1990 liệu có trở thành một đế chế Game, một Trung Quốc nếu không theo cộng nghệ "sao chép" liệu có một Baidu, Tencent… Một sản phẩm Việt Nam dù có xuất sắc ở khía cạnh quốc gia nếu không được chính người tiêu dùng quốc gia ấy chấp nhận thì cũng không thể thành công ở nước ngoài được.

Việc cạnh tranh trong thị trường toàn cầu là yếu tố tất yếu, nhưng cạnh tranh như thế nào và cạnh tranh ở đâu, cạnh tranh với ai lại hoàn toàn khác. Với sự nỗ lực của chỉ doanh nghiệp Việt bao giờ những Socbay, Bamboo, Xalo có thể đánh bại Google, Zing Me, Go.vn đánh bại Facebook, Game Online Việt Nam đánh bại Game Online Hàn Quốc, Trung Quốc? Hay rồi khi lượng người dùng Internet ngày càng gia tăng thì doanh thu nội dung số sẽ chảy vào túi các doanh nghiệp nước ngoài?

Tuy vậy, với tiềm lực tài chính lớn, nhân sự ưu thế, công nghệ dẫn đầu nhưng Blizzard Entertainment, Google, Facebook, Yahoo, Amazon vẫn không thể giành ưu thế tại thị trường Hàn Quốc, Trung Quốc. Hai quốc gia này có những bài học quí giá dành cho Việt Nam.

Nhìn qua Hàn Quốc

Hàn Quốc là "siêu cường" GO. Ngành công nghiệp GO phát triển rực rỡ nhờ nhiều yếu tố như sự phát triển nhanh của ICT, xu hướng cạnh tranh, toàn cầu hóa, tinh thần đón nhận công nghệ của người dân, sự hỗ trợ mạnh mẽ từ chính phủ. Trong đó sự hỗ trợ của của chính phủ về chính sách và tài chính là một yếu tố quan trọng.

Trước khi trở thành quốc gia hàng đầu về GO, thị trường Internet Hàn Quốc với sự thâm nhập nhiều GO từ Mỹ, châu Âu như Starcraft, World of Warcraft… Nhưng với quyết tâm của doanh nghiệp, sự ủng hộ của người dân và chính sách hỗ trợ mạnh mẽ từ chính phủ Hàn Quốc, nền công nghiệp này đã vươn lên hàng đầu thế giới.

Tham khảo Trung Quốc

Trung Quốc, quốc gia kế bên trở thành thị trường béo bở cho GO Hàn Quốc. Từ cuối 1999 đến 2004, thị trường Trung Quốc tràn ngập các sản phẩm GO Hàn Quốc, chiếm 60% thị phần. Tuy nhiên từ năm 2004, chính phủ Trung Quốc đã hỗ trợ mạnh mẽ cho ngành công nghiệp nội dung số trong nước. Ngoài Luật môi trường Internet với chính sách ưu đãi cho doanh nghiệp trong nước, chính phủ Trung Quốc đầu tư 10 tỉ Nhân dân tệ từ 2004-2008 cho GO. Trung Quốc cũng đưa nhiều chính sách nhằm hạn chế việc nhập khẩu game hoặc gây bất lợi cho những GO nổi tiếng đến từ Mỹ và Hàn Quốc. Đến năm 2008, thị phần GO Hàn Quốc chỉ còn 27%. Năm 2009, Trung Quốc đạt 1/3 doanh thu toàn cầu và chiếm đến 56% tại thị trường châu Á- Thái Bình Dương. Doanh thu năm 2010 của GO tại Trung Quốc ước đạt 5 tỷ USD vượt qua Hàn Quốc và Mỹ để trở thành quốc gia hàng đầu về GO.

Sự hỗ trợ từ chính sách, vốn, bản quyền đã giúp hàng loạt tập đoàn công nghệ mới của Trung Quốc thành công lớn như Baidu, Tencent, Sohu, NetEase… Nhờ sự hỗ trợ lớn từ chính phủ Trung Quốc, trong các lĩnh vực nội dung số khác như tìm kiếm, mạng xã hội, phần mềm trò chuyện…, các doanh nghiệp Trung Quốc cũng giành thị phần lớn. Google không dễ dàng tiến vào thị trường Internet lớn nhất Trung Quốc, thậm chí Google còn phải "rút quân" vào năm ngoái, trong khi Baidu trang tìm kiếm hàng đầu trở thành doanh nghiệp Internet lớn nhất Trung Quốc. Facebook khó khăn tìm đường vào Trung Quốc, trong khi mạng xã hội Sina dẫn đầu quốc gia này. Phần đông người Trung Quốc sử dụng phần mềm Chat QQ của Tencent chứ không phải Yahoo Messenger hay Skype. Ngay cả Apple cũng đang dính phải vụ kiện cáo khiến hãng này có nguy cơ bị cấm bán iPad 2 ở Trung Quốc trong năm nay.

Kết luận

Việt Nam thường được ví như một con cá nhỏ phải biết cách tồn tại giữa lòng đại dương, giữa những loài cá khác lớn hơn. Trên thực tế, chú cá "nội dung số Việt Nam" đang nhức nhối bởi những vết thương do cá lớn gây ra. Nếu không có sự hỗ trợ mạnh mẽ từ nhà nước về mặt chính sách, các doanh nghiệp nội dung số Việt Nam sẽ phải đứng nhìn sân nhà bị nhiều công ty nước ngoài khai thác.

(Dựa trên bài viết blog của 1 doanh nghiệp- nội dung số Việt Nam)

Hướng đến một thị trường game đa dạng

TRONG KHI CẢ LÀNG GAME VIỆT NAM ĐANG CHỜ NGHỊ ĐỊNH MỚI ĐI VÀO CUỘC SỐNG THÌ CÁC TRÒ CHƠI TRÊN TRÌNH DUYỆT HAY CÒN GỌI LÀ WEBGAME NỐI ĐUÔI NHAU XUẤT HIỆN. PHẢI CHĂNG 2012 SẼ TIẾP TỤC LÀ NĂM CỦA WEBGAME?

Một lối đi khác của trò chơi trực tuyến

Năm 2011 được xem là năm "đỏ" của webgame, khi hàng chục webgame liên tiếp được phát hành, trong khi những tựa game trực tuyến vận hành theo mô hình máy chủ-máy trạm hay còn gọi là "client game" theo nhau "tụt dốc" và chưa có cái tên mới nào xuất hiện. Đặc biệt, webgame mạng xã hội, trên trình duyệt Internet do nhà phát hành nước ngoài cung cấp, gần như không bị tác động về đánh giá nguy cơ với người chơi, đã tiếp tục bành trướng. Liệu đây có là xu thế của thị trường trò chơi trực tuyến và là lựa chọn tốt cho các game thủ trong tương lai không ?

Tuyệt đại đa số game thủ, khi nhìn vào webgame, đều chung ý nghĩ, thể loại này dễ chơi, dễ tiếp cận, không tốn thời gian, không phải lưu trữ... chung quy là nhận xét dễ chịu về các mặt lợi ích mà webgame mang lại. Kể cả những người chơi game cầu kỳ nhất về chất lượng đồ họa, tính hấp dẫn của cốt truyện, lối xây dựng hệ thống hành động cho nhân vật, vốn là ưu điểm của hệ game online cài đặt, cũng phải thừa nhận, thời gian gần đây, các webgame ngày càng tiến bộ. Tốc độ băng thông là một trong những yếu tố để các nhà sản xuất webgame tự tin nâng chất lượng thiết kế đồ họa các webgame gần hơn với client game.

Chính những lý do đó cắt nghĩa tại sao xu hướng làng game thế giới ngày càng chấp nhận webgame. Đặc biệt, từ khi bùng nổ các mạng xã hội, webgame đã thành một nền tảng cơ hội tương tác online tốt hơn cho những ai yêu cuộc sống mạng. Nhiều người chưa từng chơi và phản đối game online, cũng đi vào thế giới game từ môi trường mạng xã hội, đánh đồng đơn giản game mạng xã hội và trên trình duyệt web là để giải trí, khác với client game đòi hỏi tốn nhiều công sức.

THẾ CHỖ CLIENT GAME

Webgame hay game online, game offline cài đặt, đều luôn đặt người chơi vào vòng bị ảnh hưởng, gián đoạn và tác động đến các mặt sinh hoạt đời sống.

Khi thoát khỏi client game, nhân vật của người chơi coi như dừng hoạt động, bị động chờ người chơi tái đăng nhập mới tiếp tục phát triển. Nếu không quá đam mê, người chơi sẽ dễ dàng gác trò chơi để quay vào công việc cần kíp nào đó. Thậm chí nhiều game thủ đam mê đã chọn cách xóa bản cài đặt của client game để tạm thời lánh xa niềm đam mê, đầu tư tâm trí vào học hành, làm việc…

Trong khi đó, webgame lại tạo ra một cuộc sống trực tuyến liên tục trong game. Dù chỉ đơn giản đăng nhập, vào ra lệnh nhân vật làm việc gì đó rồi thoát ra, nhưng bản chất người chơi lại không hoàn toàn tách biệt game. Họ luôn phải bấm giờ để quay vào game, thu hoạch kết quả mệnh lệnh đưa ra, hoặc kiểm tra xem nhân vật có bị sự cố gì không. Vô hình chung, đầu óc, suy nghĩ của người chơi webgame lại gắn liền nhịp điệu webgame nhiều hơn, ảnh hưởng đến công việc và cuộc sống nặng hơn.

Mặt khác do hoạt động không ngừng, nhân vật webgame sẽ có thời gian "sống" nhiều hơn, đòi hỏi đầu tư chi phí hành động nhiều hơn. Dù ít "đua top" lộ liễu như game cài đặt, nhưng thế giới webgame cũng có nhiều thách thức nếu người chơi chỉ chơi ngẫu hứng. Cho nên, để thắng kẻ khác, người chơi phải đầu tư chi phí lớn. Việc bỏ tiền vào webgame lại chỉ đơn giản thông qua nạp thẻ điện thoại, người chơi không phải tốn công nhiều.

TÍNH CỘNG ĐỒNG KHÔNG CAO

Lý do để một số người không ủng hộ webgame, vốn chỉ là chất lượng đồ họa hay sản phẩm của game cài đặt vẫn luôn cao hơn. Thứ hai là với việc online không có mặt, webgame chỉ tạo ra cộng đồng game thủ khá lỏng lẻo. Nhiều người kể đã chơi nhiều webgame cả tuần lễ mà không nói chuyện với ai. Tính chất bang hội ở webgame vì thế nhợt nhạt, đặc biệt khó có được cảm hứng sôi nổi khi cùng tập thể bạn bè thực thi một nhiệm vụ quan trọng như trong game online cài đặt. Thành ra, game thủ cũng ít gắn bó sâu xa hơn với webgame, như một game thủ trên diễn đàn mạng từng kết luận: Game càng mau cài đặt thì mau gỡ bỏ, càng dễ đăng nhập thì càng dễ thoát ra.

DANH SÁCH WEBGAME VIỆT NAM

Nhập Vai

- Võ Lâm Chi Mộng
- Lục Mạch Thần Kiếm
- Thập Niên Nhất Kiếm
- Kiếm Thế web
- Hiệp Khách Hành
- Nhất Kiếm
- Vua Pháp Thuật
- Thần Tiên Vui Vẻ
- Thần Giới
- Cửu Đỉnh
- Tiên Kiếm

Chiến Thuật

- Ngũ Hổ Tướng
- Bóng đá Kungfu
- Ngọa Long
- Hùng Bá Thiên Hạ
- Tam Quốc Truyền Kỳ
- Đắc Kỷ
- Lãnh Chúa Online
- Đế Chế
- Anh Hùng Online
- Phong Thần Trận
- Linh Vương
- Bá Nghiệp Xuân Thu
- Phong Vân Tam Quốc
- Thời Đại Văn Minh
- Võ Lâm Truyền Kỳ Web
- Lãnh Chúa
- Truyền Thuyết Rồng
- Vương Triều Chiến
- Tranh Hùng
- Generation 3
- Đại Hải Chiến

Casual

- Tank
- Bếp Chiến
- Petkute
- Jay Online
- Đại Gia
- Thần bài Online
- Gunny
- Tung Chảo
- Vương Quốc Chuột Chũi
- Pocket Ninja
- Cầu Trường Rực Lửa
- Địa Vương Online
- Xpet

CHƯƠNG TRÌNH CHĂM SÓC DA HỌC ĐƯỜNG
ACNES GIẢI TỎA NỖI LO VỀ MỤN

Cởi mở…thú vị…và rất bổ ích là cảm nhận chung của các bạn học sinh tại **32 trường THPT** ở TP. Hồ Chí Minh, Hà Nội, Đà Nẵng được chương trình **Chăm sóc da học đường Acnes** ghé thăm từ ngày **20/02/2012 - 09/03/2012**. Đây là hoạt động thường niên rất thiết thực, món quà đầu năm dành cho các bạn học sinh của công ty **Rohto-Mentholatum** *(Việt Nam)* phối hợp cùng Bệnh viện Da liễu.

Các bạn học sinh sẽ được khám da, tư vấn, giải đáp những băn khoăn về cách chăm sóc da, trị mụn hiệu quả, an toàn với đội ngũ các bác sĩ da liễu. Hãy sẵn sàng để trải nghiệm những cảm xúc thú vị khi chương trình ghé thăm trường bạn nhé!

Chi tiết xem tại **www.acnes.com.vn**

> "Game càng mau cài đặt thì mau gỡ bỏ, càng dễ đăng nhập thì càng dễ thoát ra."

THỊ TRƯỜNG CẦN CÂN BẰNG

Từ thực tế đó, có thể nói thị trường game Việt đang phát triển lệch về webgame.

Cần có sự điều chỉnh trở lại đúng hơn!

Chính vì thế, năm 2012 dẫu trào lưu webgame vẫn sôi động, nhưng nhiều người mong dòng chảy client game khởi sắc. Nhất là thông tin về những trò game cài đặt mới có chất lượng và cốt truyện hấp dẫn hơn sẽ xuất hiện, nhiều game thủ lập tức hào hứng quay về game cài đặt. Hơn nữa, một khi game thủ hiểu các giá trị đầu tư mà webgame đặt ra cũng đầy nguy cơ như game cài đặt, họ sẽ cần tự điều chỉnh hành vi của mình ngay. Một game thủ kinh nghiệm thổ lộ: "Nếu bạn chỉ nghĩ webgame là đơn giản kích chuột rồi rời máy tính, bạn sẽ đóng góp cho nhà phát hành còn nhiều hơn là với game cài đặt".

THANH NGUYÊN HẢI

BOOK OF CAIN

BIÊN NIÊN KÝ CỦA CAIN

Nếu đã là fan của dòng game Diablo, hẳn không ai không biết đến cái tên Deckard Cain. Cain là một nhân vật "phụ mà không phải phụ". Nói là phụ vì ông không gây một tác động lớn lao nào trong game cả, nhưng ông là người giao nhiệm vụ cho nhân vật mà bạn điều khiển, là người mục kích tất cả những khó khăn, những quái vật mà bạn đụng độ trong suốt lịch sử dòng game Diablo. Cain đã đưa tất cả những kiến thức, trải nghiệm của mình trước giờ phút lâm chung vào trong một cuốn sách mang tên "Book of Cain".

CUỐN DI THƯ CỦA NHÀ HIỀN SĨ

"Di thư" của Cain trông cực kỳ ngầu với hình mặt chúa quỷ được khảm nổi trên bìa của quyển sách. Khi mở cuốn sách ra, bạn sẽ cảm thấy một bầu không khí cổ kính bao trùm lên từng mảnh giấy. Các trang sách phủ một màu vàng ố xưa cũ, nét chữ đen nhạt phai màu theo năm tháng, từng trang sách rách tươm như được gom vội từ những tờ giấy rời rạc. Cá biệt có những trang được khoanh tròn với các dòng viết nguệch ngoạc hay được chắp vá với các tờ giấy ghi chú nhỏ khác. Tất cả mang đến một cảm giác như bạn đang cầm trên tay cuốn kỳ thư bí kíp đã chịu biết bao phai tàn của dòng thời gian.

BIÊN NIÊN KÝ "MINI" VỀ DIABLO

Mặc dù không có mục lục, chúng ta có thể chia Book of Cain làm ba phần chính: đầu cuốn sách là bức thư mà Cain gửi cho cô cháu gái của mình, Leah, theo đúng nghĩa một "lá thư" với các dòng chữ viết ngoằn ngoèo của một ông già đã "tuổi cao sức yếu". Bức thư sẽ cho bạn biết về mối quan hệ giữa Cain và Leah.

Sau phần mở đầu này, Book of Cain bắt đầu trở lại đúng với cái tên của nó: một biên niên ký "mini" cung cấp cho bạn những thông tin sơ khởi về thế giới Diablo. Sở dĩ gọi là "Biên niên ký" vì nó tóm gọn lịch sử cả ngàn năm của Diablo, và gọi là "mini" vì Blizzard không tham vọng viết hết sử sách Diablo. Book of Cain mang đến cái nhìn tổng quan vừa đủ về các sự kiện quan trọng từng xảy ra trong game.

Các chương tiếp theo bao gồm: "The Dawn" mô tả thuở hồng hoang của thế giới Diablo, "The Burning Hells" liệt kê các loài quái vật và những con trùm bạn từng gặp trong phần chơi 1 và 2 như Duriel Ariel, và dĩ nhiên là cả bộ 3 chúa quỷ Diablo, Mephisto, Baal, đối lập với chương này là chương "The High Heavens" mô tả các thiên sứ, tổng lãnh thiên thần, những người phò trợ của tổng lãnh thiên sứ Tyrael trong Angiris Council (tạm dịch là Hội đồng các thiên sứ). Chương "Sanctuary: The Mortal Realm" nói về thế giới của con người.

HÃY CHUẨN BỊ CHO DIABLO III!

Cuối cuốn sách, như một bất ngờ nho nhỏ đầy thú vị cho độc giả, là một bức thư còn nguyên dấu niêm phong. Bên trong là tấm bản đồ Sanctuary. Book of Cain đã hết rồi! Tấm bản đồ như ngụ ý mở ra một chân trời mới: bạn đã đọc xong bước dạo đầu trong cuộc chiến giữa thần thánh, con người và quỷ dữ dưới sự chứng kiến của hiền sĩ Deckard Cain. Phần còn lại của cuộc chiến, hay như trong sách đề cập, Ngày Tận Thế, sẽ đến như thế nào, xin mời chính bạn tự trải nghiệm cuộc phiêu lưu đó trong game Diablo 3 sẽ phát hành vào một ngày không xa.

SÁCH BÁN TẠI:

Cửa hàng NEXTGEN – 98 Hồ Tùng Mậu, Q.1, TP.HCM. Giá: 750,000 VND (dành cho bạn đọc TGG khi mang cuốn tạp chí này đến cửa hàng).

HỒNG ÂN

YOSAKOI

Điệu nhảy sắc màu

Một điệu nhảy mà giới cosplay thường quan tâm chính là Yosakoi. Kể từ 2006 đến nay, điệu nhảy này luôn xuất hiện trong các lễ hội Nhật Bản tại Việt Nam.

ĐIỆU NHẢY UYỂN CHUYỂN MÀ MẠNH MẼ

Yosakoi, khởi nguồn từ thành phố Kochi (Nhật Bản), theo tiếng địa phương của vùng Tosa (ngày nay là Kochi), Yosakoi (夜さ来い) bắt nguồn từ khẩu ngữ "yosshakoi", có nghĩa là "Đêm nay mời bạn đến".

Trang phục yosakoi rất đa dạng, từ happi, yukata, kimono truyền thống đến trang phục cosplay cách điệu và biến tấu đầy sáng tạo. Trước đây, hầu hết các đội theo trường phái truyền thống "Seichou yosakoi naruko odori", nhưng ngày nay có nhiều đội múa đã sáng tạo giai điệu và biên đạo động tác theo phong cách hiện đại như rock, samba,... Bên cạnh những đội đi theo phong cách rock, samba, gần đây ta có thể bắt gặp nhiều phong cách hiện đại như hiphop, hula, flamenco,... Có thể nói yosakoi đang ngày càng phát triển và biến hóa đa dạng, đa văn hóa, xuyên lục địa.

Năm yếu tố đặc trưng của lễ hội yosakoi là: naruko, trang phục, nhạc điệu, vũ đạo và xe chở nhạc (地方車 – jikatasha). Đạo cụ đặc trưng cho Yosakoi được gọi là naruko (鳴子): là vật bằng gỗ, có cán cầm, phía trên có 3 thanh gỗ nhỏ để khi gõ phát ra tiếng kêu lách cách.

Các bài nhảy do các đội Việt Nam biểu diễn tại lễ hội chủ yếu là các bài của Nhật vốn đã rất nổi tiếng, cơ bản và phổ biến như: Seichou, Yocchore, Kodomo no hen, Basara, Torakku,... Khi trình độ và kỹ thuật ngày một tăng lên và điêu luyện hơn, các đội lớn như HSY(Hanoi Sennen Yosakoi), Núi trúc Sakura, Hanuyo,... đã không ngừng tập những bài phức tạp đòi hỏi kỹ thuật cao như Thập nhân thập sắc, Quốc sỹ vô song, Zokkon Machida, Sea Blue,... Ngoài ra, HSY chính là đội đầu tiên trình diễn yosakoi tại đất hoa anh đào.

Năm 2009 là dấu mốc đỏ cho sự trưởng thành của Yosakoi Việt Nam

khi xuất hiện bài yosakoi của riêng Việt Nam: Hanoiyo, Yosakoi Hanoi hay 34,... là những cách gọi khác nhau về bản Yosakoi đầu tiên của các Yo-er Việt : Hà Nội Yosakoi. Bản nhạc đánh dấu tình hữu nghị hai nước Việt – Nhật cũng như thể hiện chí khí dân tộc này là một trong những bản nhảy được các đội Yosakoi Việt Nam biểu diễn nhiều nhất hiện nay từ Bắc chí Nam, thậm chí hào khí cũng như động tác bài quá đỗi hào hùng đã làm say mê cả các đội bạn Thái Lan cũng tập và biểu diễn.

YOSAKOI Ở VIỆT NAM

Nếu miền Bắc có các đội hùng mạnh như HSY, Hanuyo, Núi Trúc Sakura thì Nam chỉ có Yosago - Sài Gòn Yosakoi. Đội duy nhất tại Sài thành thành lập ngay sau HSY, tập trung các bạn trẻ yêu thích loại hình nghệ thuật đổ mồ hôi này.

Nếu có dịp tình cờ đi qua công viên Tao Đàn vào tầm 3-6 giờ chiều những ngày cuối tuần, bạn sẽ nghe được tiếng gõ lách cách, tiếng nhạc kỳ lạ và điệu nhảy vô cùng ấn tượng của các bạn trẻ Yosago.

Được thành lập từ tháng 11/2008, được sự trợ giúp về tinh thần và kỹ thuật cơ bản của các bạn của HSY, Yosago_ Sài Gòn Yosakoi đã bắt đầu manh nha thành lập tại công viên Tao Đàn, các bạn chập chững cầm naruko, chia sẻ nhau những clip nhạc yosakoi tìm được trên mạng để cùng tập. Cho đến nay, dù trong điều kiện thiếu thốn về mọi thứ, Yosago vẫn và đã không ngừng phát triển mạnh mẽ với đội ngũ thành viên gắn bó, nghiêm túc và tâm huyết.

Tuy nhiên, điều đáng buồn là dù thành lập đã lâu nhưng cái tên Yosago lại ít được biết đến so với các đội ngoài Hà Nội, thậm chí rất ít người biết rằng trong Nam cũng có một đội nhảy yosakoi, có thể nói đã có tuổi nhưng chưa thành danh.

Mai Sỹ Minh Trí, người thành lập Yosago hiện cũng là hội trưởng là người đầu tiên tại Việt Nam tiến hành tự làm naruko gỗ cho thành viên của mình. Anh chia sẻ: "Thời kỳ ban đầu rất khó khăn, tụi mình phải sử dụng naruko của trẻ con chơi mua tại cửa hàng Hachi Hachi, sau đó phần thì khó sử dụng do naruko này quá nhỏ, phần thì không đủ số lượng naruko nhỏ này, nếu đặt mua từ Nhật thì rất mắc nên mình tự làm cho rẻ".

Động lực duy nhất khiến các bạn trẻ Yosago duy trì luyện tập yosakoi đó là sự cuốn hút của các bản nhạc, các động tác tuyệt mỹ đòi hỏi sự dẻo dai của cơ thể và trên hết nơi đây chính là nơi mọi người có thể vui vẻ tụ tập trò chuyện vui chơi với nhau mỗi cuối tuần để thổi đi những lo lắng, căng thẳng của một ngày học tập và làm việc.

Minh Trí cho biết: "Thật sự thì khó khăn lớn nhất của Yosago chính là bản quyền các bài nhảy, đã có một thời gian Yosago phải đóng băng do không có bài nhảy mới. Tuy nhiên tự đi xin bản quyền cũng không dễ, các bạn thuộc nhóm ngoại giao chuyên đi xin bản quyền cho Yosago đã từng thất bại nhiều lần với đội SP Media và trầy vi tróc vẩy để tìm email liên hệ của KSU, Quốc Sỹ Vô Song"

Ngoài những vấn đề trên, nhân lực cũng là một khó khăn không nhỏ, với lượng thành viên hiện nay khoảng hơn 20 người, là một con số nhỏ so với các đội lớn ở Hà Nội, trong đó số lượng thành viên cứng về kỹ thuật chỉ khoảng mười lăm người. Có lẽ, Yosakoi vẫn chưa thật lan rộng và biết nhiều tại miền Nam.

Một tin vui của fan Yosakoi Việt Nam đó là văn phòng tổ chức lễ hội hoa anh đào cho biết Lễ hội Genki Nhật Bản 2012 tại Việt Nam sắp tới dự kiến được tổ chức tại TP.HCM trong hai ngày 14 -15/4/2012.

Đây quả là cơ hội lớn cho Yosago thể hiện thành quả rèn luyện của mình, được sánh vai cùng các đội Nhật và các đội lớn của Hà Thành, cũng như cơn mưa xuân đơm mầm cho yosakoi tại miền Nam.

Hãy cùng Thế Giới Game chờ đến ngày ngắm hoa anh đào và "đêm nay, mời bạn đến" nhé !

HẮC CÔNG TỬ

TOF Lễ hội cosplay truyện tranh

Đúng như tên gọi của mình TOF (Teen & Otaku Festival) chính là sân chơi cosplay dành cho các bạn trẻ mê truyện tranh. Nhưng đến với lễ hội này bạn không chỉ bắt gặp nhiều nhân vật nổi tiếng trong anime, manga mà cả trong game.

Được tổ chức vào ngày 5/2/2012 tại công viên Lê Thị Riêng (Q.10, TP.HCM), TOF đã thu hút hàng ngàn lượt bạn trẻ cũng với sự góp mặt đông đảo của các nhóm cosplay nổi tiếng tại TP.HCM. các hoạt động phong phú như: cuộc thi Cover Dance, biểu diễn Cosplay của các nhóm bán kết, chung kết cuộc thi Giọng ca Vàng Anh, Cos tự do đẹp nhất, đấu giá vật phẩm,...

Nếu có dịp lướt nhìn qua khu vực chính diện khu vực lễ hội, bạn sẽ rất ấn tượng với cổng chào màu đỏ rất đậm chất Nhật Bản. Dọc hai bên đường dẫn đến sân khấu có khoảng 20 gian hàng bán quà lưu niệm, vật phẩm, trang sức thiết kế theo mẫu của các nhân vật trong truyện tranh, game, phim hoạt hình, ca sỹ, ... Không chỉ có những gian hàng với ngập tràn vật phẩm đầy màu sắc, chủng loại còn có những gian hàng mang đậm chất văn hóa như: cờ vây, vẽ chân dung theo phong cách truyện tranh, … Các bạn trẻ vừa có thể nhanh tay chọn hàng, vừa có thể chụp hình với nhân vật cospaly, lại vẫn có thể theo dõi các hoạt động đang diễn ra trên sân khấu.

Khai mạc ấn tượng với màn trình diễn của nhóm nhảy Nhật bản Yosago, biểu diễn võ thuật cổ truyền Nam Huỳnh Đạo của các em thiếu nhi. Xen kẽ xuyên suốt chương trình buổi sáng là các tiết mục văn nghệ Hàn-Nhật-Việt. Các tiết mục cosplay single buổi sáng khá vui nhộn, thu hút sự hưởng ứng nồng nhiệt của các bạn trẻ.

Đầu giờ chiều, không khí lễ hội sôi nổi hơn tại vị trí sân khấu với phần trình diễn dance cover: hình thức nhảy hiện đại, một chương trình mới của TOF 2012, dành cho các bạn trẻ không chuyên yêu thích vũ điệu hiện đại. Các bạn có thể chọn và trình diễn lại các vũ điệu sôi động của thần tượng mình yêu thích với nhạc nền là bài hát của chính thần tượng, chủ yếu vẫn là các bài nhảy hiện đại Hàn Quốc, đặc biệt tạo cơn sốt nhất là bài nhảy The Boys của nhóm CDC.

Và như thường lệ, các tiết mục tiếp theo diễn ra vẫn là phần trình diễn của cosplay group bán kết, "giọng ca vàng anh", đấu giá vật phẩm độc nhất vô nhị.

Phần được mong chờ nhất trong lễ hội, biểu diễn cosplay group, thời điểm để các bạn trẻ thể hiện sự tinh luyện kỹ thuật diễn xuất của mình trong thời gian nghỉ tết. Năm nay, cơn "bão" của Hetalia dường như đã qua đi và Vocaloid cũng đang lắng dịu dần như bù lại là sự xuất hiện lần đầu tiên của Ao no exorcist với những trang phục bắt mắt.

Ánh đèn sân khấu rực rỡ, nhạc đêm mạnh với màn trình diễn khai mạc vô cùng mạnh mẽ đầy ấn tượng của nhóm Yosago với bài nhảy Quốc sỹ vũ song ngay lập tức hâm nóng bầu không khí. Sau phần thi cosplay group hào hứng, nhóm FFBs dành chức quán quân với kịch bản hài hước Gintama, song song là các tiểu phẩm bi

hài kịch mang tính đối kháng như Hitman Reborn, Lam Hỏa Diệt Quỷ, Vocaloid, Black rock shooter,... bên cạnh những tiểu phẩm nhẹ nhàng pha chút lãng mạn như Happy Tree Family, Midori no hibi,...

Có thể nói, phần thi của của các nhóm đã mang đến cho khán giả hai từ: "mãn nhãn". Như một mâm cỗ thịnh soạn, các bạn trẻ được trải nghiệm nhiều cung bậc cảm xúc khác nhau: hỉ, nộ, ái, ố

Lễ hội TOF không chỉ đơn giản là sân chơi cosplay dành cho các fan của truyện tranh mà nó đã trở thành một nét đẹp rất riêng của giới trẻ.

CHÂU NAM

DANH SÁCH CÁC CÁ NHÂN VÀ NHÓM GIÀNH GIẢI THƯỞNG TOF 2012:

HẠNG MỤC HÁT ĐƠN:

Giải nhất: Ken Võ
Giải nhì: Chương Tử
Giải ba: Mei Mei Phụng

HẠNG MỤC HÁT NHÓM:

Giải nhất: Yono và Mingoz

HẠNG MỤC COS SINGLE:

Giải nhất: Tuổi Thần Tiên (Naruto)
Giải nhì: Hỏa Hồng (Mạc Vũ Yến - Khuynh Tẫn Thiên Hạ)
Giải ba: Auroza (Aurora & Zands)

HẠNG MỤC COVER DANCE:

Giải nhất: Nhóm Pr-Nice
Giải nhì: Nhóm CDC
Giải ba: Nhóm B's L

HẠNG MỤC COS TỰ DO:

Jarea M Group với trang phục Cô dâu của thủy thần.

HẠNG MỤC COS GROUP:

Giải nhất: FFBs (Gintama)
Hai giải nhì: Secret (Vocaloid)
Blast (Black rock Shooter)
Giải ba: Zodiac XIII (Katekyo hitman reborn)

Ở hạng mục Hát nhóm và Cos Single có một giải đặc biệt dành cho thí sinh nhỏ tuổi có màn trình diễn xuất sắc: Bé Anh Đào (cosplay Miku)

Oxy 5 & Oxy 10
GIẢI PHÁP HIỆU QUẢ ĐỂ ĐIỀU TRỊ MỤN!
"Mụn khiến làn da dễ bị tổn thương, gây mất thẩm mỹ và kém tự tin khi giao tiếp. Oxy 5 & Oxy 10 chứa Benzoyl Peroxide giúp diệt trừ khuẩn mụn trứng cá và mụn bọc, mang lại làn da sạch, khỏe."
Thành phần hoạt chất: OXY 5 - Benzoyl Peroxide 5% kl/kl / Oxy 10 - Benzoyl Peroxide 10% kl/kl.
Chỉ định: Điều trị mụn bọc và mụn trứng cá.
Chống chỉ định: Quá mẫn cảm với Benzoyl Peroxide.
Chỉ dẫn: Chỉ sử dụng ngoài da. Lắc kỹ thuốc trước khi sử dụng. Rửa thật sạch và lau khô vùng da cần chữa trị. Chấm OXY lotion lên các đốm mụn. Bôi nhẹ nhàng trên vùng da nhờn có mụn ở mặt, cổ hoặc bất kỳ chỗ nào trên cơ thể có mụn trứng cá hoặc mụn bọc. Bôi thuốc ngày một lần lúc bắt đầu sử dụng, sau đó ngày 2 lần hoặc theo sự chỉ dẫn của bác sĩ.
Thận trọng: Nên thử sản phẩm trước khi dùng đối với làn da nhạy cảm. Nếu da có biểu hiện ngứa, đỏ, nóng, sưng hoặc rát thì ngưng sử dụng hoặc xin chỉ dẫn của bác sĩ. Tránh để thuốc chạm vào mắt, môi, miệng. Để thuốc xa tầm tay trẻ em.
Đọc kỹ hướng dẫn sử dụng trước khi dùng.
Số giấy tiếp nhận hồ sơ đăng ký quảng cáo của Cục Quản Lý Dược: 0127/11/QLD-TT. Ngày 22 tháng 3 năm 2011
CTY TNHH ROHTO-MENTHOLATUM (VIỆT NAM)
VSIP Thuận An, Bình Dương. ĐT: (08) 3620 9362
Email: enquiries@rohto.com.vn
ROHTO
www.rohto.com.vn
www.oxyvn.com
OXY 5 & OXY 10

ROBOT ĐẠI CHIẾN TẠI "SÀI GÒN"

HAWKEN

Được bình chọn là tựa game "quyến rũ" nhất 2011, Hawken là sản phẩm đầu tay của Adhesive Games, một studio game độc lập tên tuổi còn khá mới mẻ trong ngành công nghiệp. Trò chơi là nơi diễn ra các trận chiến đấu ác liệt của những robot khổng lồ trong bối cảnh thế giới sau thời kỳ hậu tận thế.

Trước những hình ảnh và đoạn phim giới thiệu tuyệt vời được hỗ trợ bằng công nghệ game tiên tiến nhất Unreal Engine 3, ít người biết được rằng Hawken được sản xuất với đội ngũ chỉ có 9 người và đặc biệt có sự tham gia của 4 người Mỹ gốc Việt:

- **Khang Le**
  Đồng sáng lập kiêm giám đốc mỹ thuật và giám đốc điều hành
- **Dave Nguyen**
  Đồng sáng lập kiêm họa sĩ thiết kế
- **Nhat Nguyen**
  Thiết kế môi trường
- **Long Hoang**
  Họa sĩ thực tập

Phong cách đồ họa của Hawken ấn tượng mạnh với người xem bởi sự pha trộn giữa những cỗ máy chiến đấu khổng lồ tối tân và bối cảnh các thành phố tấp nập của Châu Á với những bảng đèn nê-on và dây điện chằng chịt. Giải thích về phong cách đồ họa của trò chơi, Khang Le đã phát biểu "Tôi lớn lên tại Sài Gòn, Việt Nam, với những con hẻm quanh co và các bảng hiệu đầy màu sắc chảy trong máu của tôi."

"...Tôi thích những yếu tố mang tính tương phản. Lấy những thứ đối lập nhau và buộc chúng hòa hợp lại với nhau. Bộ phim District 9 là một ví dụ, các bạn nhìn thấy một khu ổ chuột tại một quốc gia nghèo thuộc thế giới thứ 3 kết hợp với hình ảnh một phi thuyền ngoài hành tinh hiện đại lơ lửng trên bầu trời, mang đến một cảm nhận khác lạ nhưng lại tạo nên một cảm giác chân thật hơn."

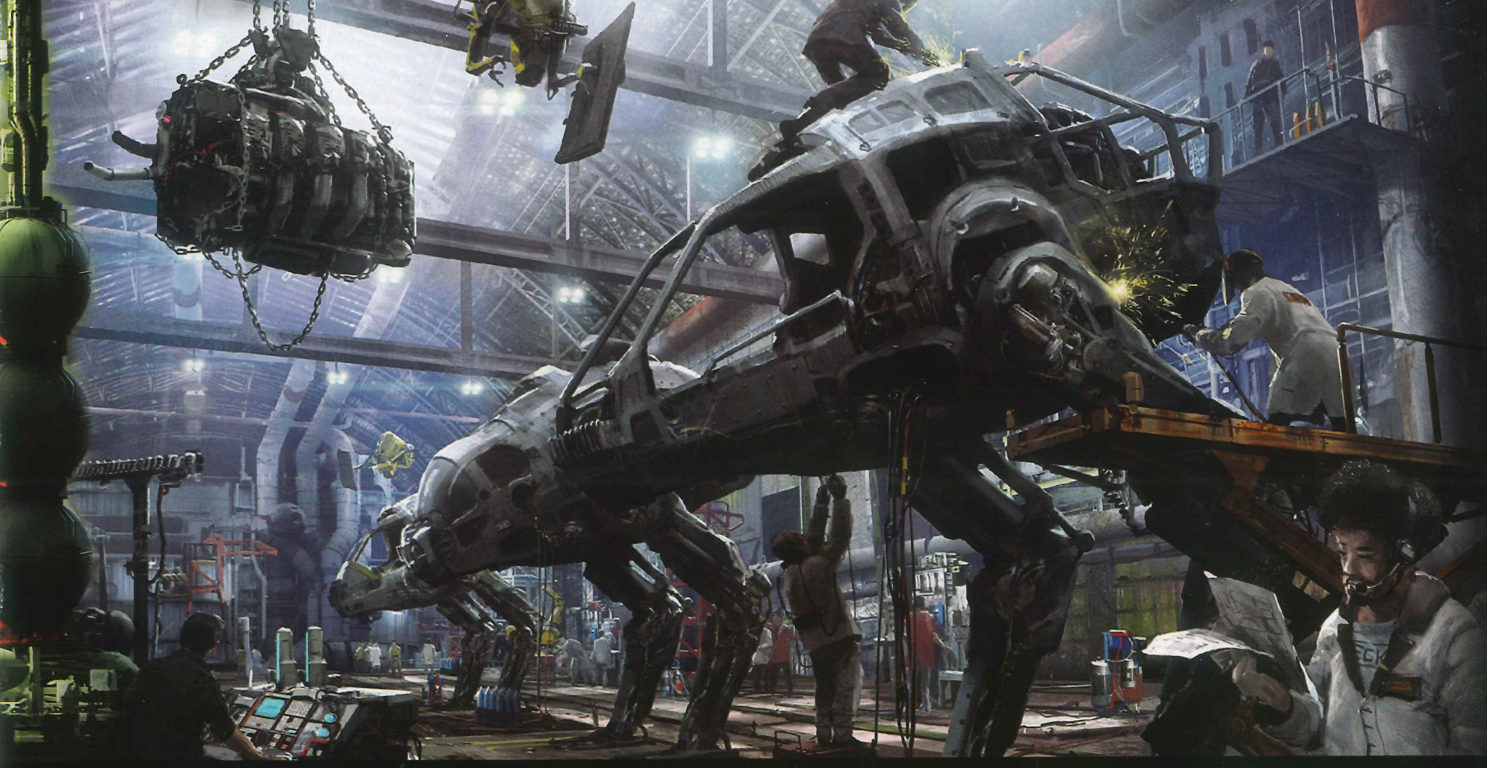
Còn về những cỗ máy robot khổng lồ, anh ta giải thích "Về phong cách thiết kế người máy, tôi ấn tượng bởi phong cách thiết kế 'bụi' của MechWarrior. Một cỗ máy phải ra dáng cỗ máy."

"Tôi chịu nhiều ảnh hưởng bởi phong cách hội họa của Kow Yokoyama trong thiết kế người máy" Khang Le phát biểu. "Đó là một phong cách thiết kế hoàn toàn thích hợp với trò chơi và tôi hy vọng sẽ mang phong cách của anh đến với thị trường phương Tây."

Mặc dù chỉ là một game FPS (bắn súng góc nhìn người thứ nhất) chơi nhiều người qua mạng, tuy nhiên Hawken đã trở thành "hiện tượng" và nhận được rất nhiều sự quan tâm của cộng đồng game thủ thế giới. Trò chơi chỉ vừa cho đăng ký thử nghiệm beta, tuy nhiên đã đón nhận hơn 100.000 lượt đăng ký và con số vẫn tiếp tục tăng.

Ngoài ra, Hollywood đã nhanh chóng đạt được thỏa thuận với nhà sản xuất Adhesive Games để đưa trận chiến giữa các người máy trong Hawken lên trên màn ảnh rộng.

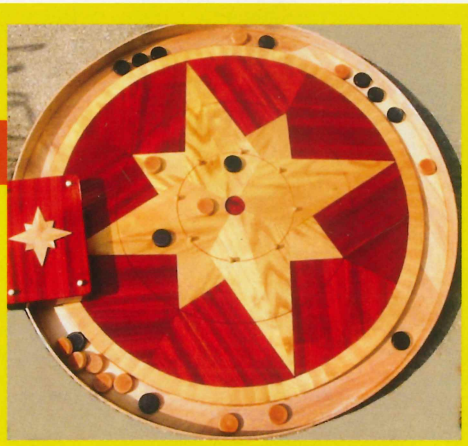
VŨ HẢI



"Tôi lớn lên tại Sài Gòn, Việt Nam, với những con hẻm quanh co và các bảng hiệu đầy màu sắc chảy trong máu của tôi."

CROKINOLE
XẠ THỦ TRÊN BÀN

Đánh đáo! Một trò chơi đơn giản nhưng hấp dẫn không chỉ đối với riêng trẻ em. Song người lớn mà ngồi chồm hổm đánh đáo thì không hay lắm. May thay, có một trò chơi tương tự như đánh đáo nhưng "lịch sự" hơn nhiều có tên gọi là Crokinole. Với trò này bạn sẽ thi đấu trên bàn thay vì "lê la" ngoài đường.



Mặc dù không được biết đến nhiều ở Việt Nam, trò chơi này phổ biến rộng rãi và được yêu thích trên toàn thế giới và hiện tại giải vô địch Crokinole thế giới hàng năm vẫn là quy tụ các đấu thủ từ khắp nơi.

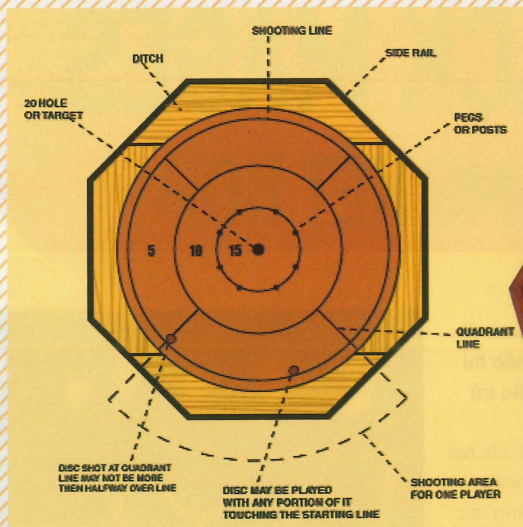
Crokinole xuất phát từ Canada, xứ sở của lá phong vàng. Nó bao gồm một bàn chơi làm bằng gỗ và cũng là sàn đấu để người chơi đua tài với nhau trên đó. Diện tích bàn chơi Crokinole là một hình tròn hoặc bát giác có đường kính khoảng 80cm, tức là chỉ khoảng một cái bàn ăn nhỏ gia đình. Thế nhưng trên cái diện tích nhỏ đó, người chơi có thể cùng gia đình bạn bè trải qua hàng tiếng đồng hồ thư giãn đầy thú vị và kịch tính.

Crokinole thích hợp cho chơi từ 2 - 4 người. Với 4 người thì người chơi sẽ chia thành đội và đấu với nhau. Mục đích trò chơi rất đơn giản : làm sao để đạt được nhiều điểm hơn bằng cách… búng các quân cờ của mình vào nơi điểm cao trên bàn cũng như tông quân cờ đối thủ ra khỏi bàn. Bạn sẽ dùng ngón tay để canh góc độ và búng những quân cờ của mình trượt trên mặt bàn đã được gia công rất phẳng và đủ độ láng cần thiết để quân cờ có thể di chuyển nhẹ nhàng và trơn tru. Trò chơi có đầy đủ các tính chiến thuật cũng như đòi hỏi những kỹ năng điều khiển của người chơi như canh búng quân cờ vào trong lỗ để ghi điểm tối đa, tông quân đối thủ ra khỏi bàn hay tự tông quân mình để tăng thêm điểm, bật tường dội góc để tông được những quân nằm vị trí khó, ..v.v.. Tin rằng những người đã từng yêu thích bắn bi hay đánh bi-da sẽ tiếp xúc được ngay với trò chơi này một cách dễ dàng.

Mỗi người chơi sẽ có một bộ quân cờ gồm 12 quân cùng màu. Nếu như chơi 4 người hai đội thì người trong đội chia nhau mỗi người 6 quân cùng màu. Người chơi sẽ ngồi vào vị trí của mình và sử dụng góc phần tư tương ứng trên bàn chơi. Bàn chơi có 4 góc phần tư dành cho chơi từ 2-4 người, nếu chơi 4 người thì hai người chơi cùng phe sẽ ngồi đối diện nhau.

LUẬT CHƠI

Trò chơi diễn ra theo lượt, khi đến lượt mình người chơi sẽ đưa một quân chưa sử dụng của mình vào, đặt lên bàn đúng khu vực của mình (góc phần tư của mình). Người chơi có thể đặt quân vào bất cứ vị trí nào để búng, miễn là nó thuộc về khu



OBJECT OF THE GAME

vực của mình và đụng vào vạch xuất phát (đường viền ngoài cùng trên bàn).

Bàn chơi được chia ra làm 4 khu vực chính tương ứng với điểm cao thấp của từng khu vực.

+ Lỗ 20 điểm nằm ở giữa bàn, diện tích chỉ to hơn quân cờ một chút. Quân cờ nào lọt vào đây sẽ ghi ngay 20 điểm cho người chơi đó, cho dù là bị người chơi khác tông vào thì người chơi quân cờ đó vẫn được điểm như thường. Đây là vị trí ghi được số điểm cao nhất trên bàn.

+ Vòng tròn trong, đánh dấu bởi những cột trụ để tạo chướng ngại cho người chơi, đáng giá 15 điểm nếu quân cờ của bạn nằm trong vòng này khi kết thúc trò chơi.

+ Vòng tròn ngoài những cây cột trụ, đáng giá 10 điểm nếu quân cờ của bạn nằm trong vòng này khi kết thúc trò chơi.

+ Vòng trò lớn, trên đó có chia 4 góc phần tư cho người chơi. Vòng tròn này cho bạn 5 điểm nếu quân cờ của bạn nằm ở đây khi kết thúc trò chơi.

+ Vòng xuất phát ngoài cùng nơi bạn đặt quân vào để búng. Nếu quân cờ bạn chạm vào vạch xuất phát hay nằm trong vòng xuất phát thì tính là ra khỏi sân, 0 điểm.

Bên ngoài bàn chơi là một khu vực trống, gọi là hào nước, là nơi để những quân cờ bị tông ra khỏi bàn chơi và chạm vạch xuất phát (0 điểm).

Dễ dàng nhận thấy, quân cờ bạn nằm càng gần trung tâm thì điểm càng nhiều. Và như vậy mục đích của bạn là ghi điểm cho mình bằng cách đưa quân mình vào lỗ hoặc vào những khu vực nhiều điểm, cũng như tông quân đối thủ ra khỏi những nơi nhiều điểm và nếu được thì tông thẳng ra khỏi bàn chơi xuống hào nước (0 điểm). Vì mỗi lượt chơi người chơi sẽ sử dụng một quân mới cho nên trò chơi sẽ diễn ra trong vòng 24 lượt (mỗi người 12 quân cờ). Sau 12 lượt, người chơi tính điểm những quân cờ của mình trên bàn tùy theo vị trí của chúng và lấy tổng số điểm so với tổng điểm của đối thủ. Người thắng sẽ ghi được số điểm bằng với chênh lệch điểm mình và người thua. Ví dụ, như mình được 65 điểm, người thua 40 điểm thì mình chỉ ghi được 25 điểm trong ván vừa rồi mà thôi. Người chơi nào (hoặc phe nào) đạt được 100 điểm trước sẽ là người chiến thắng.

Trong lượt chơi của mình, người chơi sẽ búng quân cờ theo luật sau :

+ Nếu không có quân đối thủ trên bàn, người chơi sẽ tìm cách búng vào lỗ 20 hoặc vào khu vực 15 điểm. Nếu sau khi búng mà quân cờ của người chơi không nằm trong khu vực 15 điểm hoặc vào lỗ thì quân đó bị loại ra khỏi sân (0 điểm). Cần lưu ý hơn, không chỉ quân đó mà kể cả những quân khác của mình bị quân đó tông phải cũng sẽ bị loại ra khỏi sân.

+ Nếu trên bàn có quân đối thủ, người chơi phải tìm cách chạm được vào quân đối thủ dù trực tiếp hay gián tiếp (chẳng hạn như tông quân của mình chạm vào quân đối thủ vẫn được). Nếu sau khi búng mà người chơi không chạm được vào quân đối thủ nào cả thì quân cờ đó sẽ bị loại, cùng với nó là những quân cờ khác của mình mà nó chạm phải.

Ngoài ra, tất cả những quân cờ ra khỏi bàn chơi sẽ bị loại xuống hào nước (0 điểm). Cho dù là bay khỏi bàn chơi rồi dội tường ngược vào trong vẫn bị loại.

Với luật chơi đơn giản và mức độ phức tạp của trò chơi cũng không cao, Crokinole thích hợp cho cả trẻ em độ tuổi đến trường. Đặc biệt không khí vui nhộn hấp dẫn của trò chơi khiến cho nó là một trong những trò chơi gia đình rất được ưa chuộng, nhất là vào những dịp như họp mặt gia đình, Noel, lễ tết, tiệc tùng...

HAY NHƯNG CÒN ĐẮT

Hiện tại ở Việt Nam chưa có nơi chuyên sản xuất bàn chơi Crokinole cho người chơi, nếu như đặt hàng từ nước ngoài thì bên cạnh việc giá cả khá cao (tầm 150-200$) chưa kể phí vận chuyển sẽ rất đắt để vận chuyển được về Việt Nam. Nếu bạn muốn mua từ nước ngoài thì có thể xem thông tin và mua bán tại các trang web chuyên kinh doanh bàn Crokinole sau :

www.crokinole.com

www.crokinoleworld.com

Những ai có nhu cầu muốn tìm hiểu trò chơi thú vị này tại Việt Nam có thể đến trụ sở CLB Board Game VN *(www.boardgamevn.com)* để được chơi thử. Ngoài ra, CLB sắp tới sẽ đặt hàng một số nơi làm gỗ để làm bàn chơi Crokinole, những bạn có hứng thú có thể liên hệ CLB để đặt một bộ cho mình.Bàn chơi Crokinole còn có thể được xem như một loại đồ nội thất rất tuyệt vời cho phòng khách nhà bạn với thiết kế bằng gỗ sang trọng và gọn gàng.

ANH KHOA

THE BLACK MAGES
ROCK VÀ GAME KẾT HỢP

The Black Mages và "hậu bối" Earthbound Papas

Nếu được hỏi liệu khi nhạc game và rock kết hợp lại sẽ như thế nào thì The Black Mages chính là câu trả lời hoàn hảo nhất.

Mọi chuyện bắt đầu vào năm 2000, khi hai nhà soạn nhạc của Square Enix là Kenichiro Fukui và Tsuyoshi Sekito cùng nhau sáng tác nhạc theo phong cách rock cho tựa game đấu vật All Star Pro-Wrestling, kết quả là được người hâm mộ đón nhận hết sức nồng nhiệt. Sau thành công đó, cả hai tiếp tục sáng tác nhạc rock cho một số trò chơi khác và vào năm 2002, họ đề nghị hòa âm lại theo phong cách rock cho các sáng tác trong loạt game Final Fantasy của "bậc thầy" Nobuo Uematsu. Cảm thấy hứng thú với ý tưởng này vì bản thân Uematsu cũng là một fan đam mê nhạc rock nên ông đã quyết định thành lập ban nhạc The Black Mages.

The Black Mages là ban nhạc rock theo dòng Instrumental được thành lập vào năm 2003 tại Nhật Bản. The Black Mages chính thức trình diễn trước công chúng vào ngày 26/04/2003 tại hội trường nhà hát Shibuya-AX ở thành phố Tokyo. Đây được xem là ban nhạc đầu tiên khởi xướng chơi nhạc game theo phong cách rock.

Không như những ban nhạc rock khác, The Black Mages không thường xuyên biểu diễn mà chỉ tổ chức các buổi trình diễn nhằm quảng bá cho việc phát hành album của họ, một điều khá dễ hiểu vì trong thời điểm đó họ đều là những nhà soạn nhạc đắc lực của Square Enix. Tương ứng với 3 album của mình, The Black Mages có 3 buổi trình diễn trực tiếp bao gồm The Black Mages Live được tổ chức tại Shibuya và Kanagawa để quảng bá cho album The Black Mages cùng tên phát hành vào năm 2003 gồm các bản nhạc tuyển chọn trong game Final Fantasy. Album thứ hai mang tên The Skies Above phát hành vào năm 2004, bổ sung các bản nhạc còn thiếu trong album đầu, đặc biệt là bản Blue Blast-Winning the Rainbow, được viết theo phong cách Power metal tặng cho võ sĩ Takehiro Murahama trong giải đấu vật K-1 của Nhật, cùng với nó là buổi trình diễn tại Kawasaki và Osaka. Album thứ ba và cũng là album cuối cùng của nhóm là Darkness and Starlight, được phát hành vào 19/03/2008 và được tổ chức live show tại Yokohama. Ngoài ra, ban nhạc cũng

Từ trái sang Hanyuda, Fukui, Uematsu, Sekito, Kawamori và Okamiya

góp mặt trong các albums như Dark Chronicle Premium Arrange hay Final Fantasy III Original Soundtrack cùng các buổi hòa nhạc như MORE FRIENDS và VOICES hay sự kiện âm nhạc Extra: Hyper 2007. Tất cả đều do Square Enix tổ chức và phát hành.

Rất tiếc là sau 7 năm hoạt động, vào ngày 07/08/2010, vì nhiều lý do khách quan mà nguyên nhân chính được cho là vấn đề "nhập nhằng" về bản quyền các tác phẩm với Square Enix, Nobuo Uematsu đã chính thức thông báo giải tán ban nhạc. Sau đó, ông cùng hai thành viên là Michio Okamiya và Arata Hanyuda đã gia nhập một ban nhạc rock khác lấy tên Earthbound Papas. Được coi là "hậu bối" của The Black Mages và cũng do chính Uematsu quản lý nhưng có vẻ Earthbound Papas không đạt được nhiều thành công như người tiền nhiệm.

Khi được phỏng vấn, các cựu thành viên trong ban nhạc đều cho biết tuy The Black Mages hoạt động không bao lâu nhưng đó là một sự kết hợp tuyệt vời giữa âm nhạc lôi cuốn của game và phong cách mạnh mẽ của rock, đó là một bước đi tiên phong và mở ra một phong cách hoàn toàn mới cho nhạc game. Uematsu nói: "Thật không có gì thích thú bằng khi được trình diễn các bản nhạc trong Final Fantasy theo phong cách rock trước hàng ngàn fan hâm mộ cuồng nhiệt, đó thật sự là sự kết hợp tuyệt vời giữa nhạc game và rock."

KHẮC THÀNH

MA TỐC ĐỘ: LINH HỒN BÁO THÙ

GHOST RIDER SPIRIT OF VENGEANCE

Đạo diễn: Mark Neveldine/Brian Taylor
Diễn viên: Nicolas Cage, Fergus Riordan, Ciarán Hinds, Violante Placido, Idris Elba
Ngày khởi chiếu: 24/2

Nicolas Cage trở lại với vai diễn Johnny Blaze trong bộ phim Ghost Rider Spirit of Vengeance (Ma tốc độ: Linh hồn báo thù). Johnny giờ đây đã gan góc hơn xưa và vẫn đang phải chiến đấu với lời nguyền vẫn ngày đêm đeo đẳng, buộc anh trở thành một thợ săn quỷ. Để ở ẩn và trấn áp bản thân khỏi lời nguyền ấy, Johnny buộc phải chuyển đến một ngôi làng ở Đông Âu – nơi khởi đầu những truyền thuyết về ma quỷ. Tại đây, anh được một giáo phái bí mật của nhà thờ tuyển dụng để cứu một đứa bé thoát khỏi ma quỷ. Ban đầu, Johnny miễn cưỡng không muốn trở lại với sức mạnh của "Ma tốc độ", nhưng rồi anh nhận ra, đây là cách duy nhất để bảo vệ đứa bé, đồng thời có thể giải thoát bản thân khỏi lời nguyền mãi mãi.

NHỮNG CHIẾC XE HOÀNH TRÁNG

Đoàn làm phim đã chọn chiếc xe Yamaha V-Max làm chiếc "chiến mã" cho Johnny Blaze. Và bản thân Nicolas Cage cũng rất thích sự lựa chọn này. Nhưng đoàn làm phim cũng phải cần đến một chiếc xe khác bởi khi Blaze hóa thân thành "Ma tốc độ" thì xe của anh sẽ biến thành Hell Cycle. Phiên bản của chiếc xe khi được chuyển hóa sẽ mang đầy dung dịch nóng chảy và gần như chiếc xe bốc cháy. Còn chiếc mô-tô mà nhân vật Moreau lái là chiếc Russian Ural Solo 750 đặc chế với ghế da và túi bên hông kiểu cổ. Tuy nhiên, chiếc xe ấn tượng nhất trong bộ phim chính là chiếc Bagger 288 cực lớn được lái bởi "Ma tốc độ" trong trận chiến gay cấn tại mỏ đá với Carrigan và đồng bọn. Chiếc Bagger thực sự to lớn với chiều dài hơn 200m và chiều cao gần 100m.

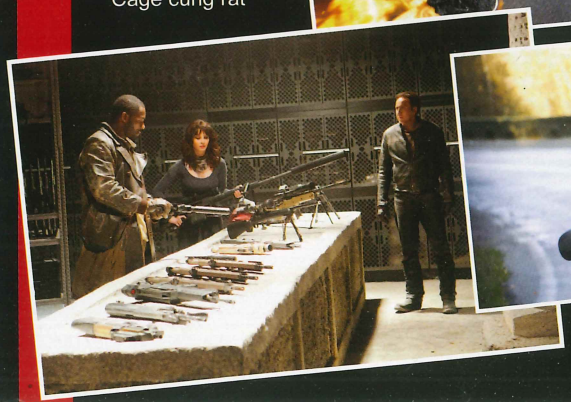
TỪ RUMANI ĐẾN THỔ NHĨ KỲ

Đoàn làm phim phải trải qua vài tháng du lịch khắp các địa danh lịch sử nổi tiếng ở Rumania cho các cảnh quay (bao gồm cả vùng Transylvania – nơi bắt nguồn câu chuyện về các ma cà rồng). Đạo diễn Mark Neveldine cho biết: "Khi quay phim ở Transylvania chúng tôi có được một không gian Đông Âu như ý muốn với những con đường nhỏ trên núi và một lâu đài hết sức đồ sộ. Rumani thật là một bối cảnh hoàn hảo cho bộ phim."

Từ Rumani, đoàn làm phim di chuyển đến Thổ Nhĩ Kỳ. Trận đụng độ cuối cùng giữa "Ma tốc độ" và Carrigan/Blackout cùng Roarke được quay tại Cappadocia. Nam diễn viên Nicolas Cage tâm sự: "Đó thực sự là một khung cảnh tuyệt vời với tôi. Địa hình núi đá của Cappadocia nơi chúng tôi quay phim có những tháp đá với những cửa sổ chi chít nơi con người đã sống hàng ngàn năm nay. Trong khu vực đổ nát của Hy Lạp và La Mã có hàng nghìn phiến đá xếp nối lên nhau tạo thành rất nhiều dãy núi và chúng tôi đã làm việc tại đó mỗi ngày như mọi người vẫn đi làm vậy. Thật là kỳ diệu! Tôi chắc rằng ai đến đây cũng sẽ cảm thấy kỳ bí và ngạc nhiên thích thú."

Đoàn làm phim tiếp tục đi về phía Nam Thổ Nhĩ Kỳ để quay cảnh lễ tế khi mà Roarke định chuyển giao quyền lực của mình sang thân thể của Danny. Địa điểm quay là khu phế tích Hierapolis - từng là nơi cư trú của người Hy Lạp, La Mã rồi đến người Công giáo.

THANH VÂN



Ngũ Hổ Tướng

NGAY TỪ ĐẦU CUỘC CHƠI, BẠN BỊ "NÉM" VÀO TRUNG TÂM CỦA MỘT TRONG NHỮNG CUỘC CHIẾN ÁC LIỆT NHẤT TRONG LỊCH SỬ TRUNG QUỐC.

PHÁT HÀNH	FPT Online
PHÁT TRIỂN	ChengDu Shenji
THỂ LOẠI	Webgame
NGÀY PHÁT HÀNH	1/3/2012
ESRB (TUỔI)	Teen
HỆ MÁY	PC

Nhắc đến các tựa game điện tử mang chủ đề Tam Quốc Chí, game thủ nào cũng muốn đắm mình trong bầu không khí bi tráng, ác liệt của những trận đại chiến như Xích Bích, Hà Minh Quan, Di Lăng… sánh vai cùng Ngũ Hổ Tướng nổi tiếng quả cảm và can trường như Quan Vũ, Trương Phi, Triệu Vân, Mã Siêu và Hoàng Trung.

Tháng 3 tới, FPT Online sẽ đưa game thủ trở lại với không khí chiến trường ác liệt của Ngụy-Thục-Ngô cùng với tựa webgame mới toanh mang tên Ngũ Hổ Tướng.

Hóa thân thành Chúa công cai quản một trong ba quốc gia hùng mạnh nhất thời Tam Quốc, game thủ sẽ chọn lựa một trong 5 vị danh tướng tài ba đi theo phò trợ cho mình trong suốt cuộc hành trình chinh phạt thiên hạ, và bắt đầu làm quen với những tính năng cơ bản của trò chơi.

ĐẾ CHẾ LÂM NGUY

Ngay từ loạt nhiệm vụ đầu tiên của cuộc chơi, bạn nhận ra mình đang đứng ngay trung tâm của một cuộc chiến ác liệt nhằm chiếm lại thủ phủ đang bị đối phương xâm lược. Cách "vào đề" trực tiếp như vậy là nét mới khác với nhiều webgame chiến lược khác, nơi mà game thủ thường cai quản thành trì hay xây dựng nền kinh tế trước. Điều này giúp cho game thủ cảm nhận được tầm quan trọng của thành trì mà mình sở hữu, giúp người chơi gắn bó mật thiết hơn với quốc gia mà mình đang cai trị.

Sau khi giành lại quyền cai quản thành trì, người chơi sẽ làm quen dần với cơ chế trọng tâm của thể loại game này, đó chính là nâng cấp công trình. Quá trình nâng cấp diễn ra ngay lập tức không cần chờ đợi, tuy nhiên cần có thời gian phục hồi để có thể được xây tiếp.

Thời gian hồi phục được áp dụng hầu hết trong tất cả các tính năng của trò chơi, từ xây dựng, nâng cấp kỹ năng, rèn luyện tướng hay thảo phạt chiến dịch… Mỗi ngày người chơi sẽ được một lần xóa miễn phí (reset) tất cả thời gian hồi phục, nhưng sau đó muốn tiếp tục sử dụng tính năng reset, game thủ sẽ phải tốn tiền thật.

Hệ thống Cash Shop trong Ngũ Hổ Tướng được quy định theo cấp độ VIP khác nhau, tương tự như trong các trò chơi trực tuyến khác. Tuy nhiên, trong Ngũ Hổ Tướng, các bạn không cần phải tốn phí duy trì cấp độ VIP hằng tháng mà chỉ cần tích lũy điểm để có thể lên cấp độ VIP tiếp theo.

Mặc dù sử dụng Cash Shop có thể giúp bạn đẩy nhanh tiến trình chinh phục trò chơi, tuy nhiên game thủ vẫn có thể trải nghiệm Ngũ Hổ Tướng mà không cần tốn một xu, thậm chí còn có thể kiếm được Vàng (Kim Nguyên Bảo trong game) thông qua tính năng Tướng Hồn.

Bản đồ thế giới

Giao diện Game

Chiến đấu

Hệ thống tìm Tướng

Hệ thống Tướng Hôn

NHỮNG TÍNH NĂNG GAME ĐÁNG CHÚ Ý

Tướng Hồn là một trong những điểm đặc sắc của trò chơi, với chức năng quay số ngẫu nhiên. Mỗi ngày game thủ được 5 lần quay số miễn phí và có cơ hội trúng được vàng (KNB), bạc (tiền tệ trong game), thẻ sức mạnh tăng thông số của võ tướng và một số vật phẩm hỗ trợ khác…

Bên cạnh Tướng Hồn, rèn luyện võ tướng là một tính năng mà game thủ không thể bỏ qua. Để tìm kiếm các danh tướng lừng lẫy thời Tam Quốc, game thủ có thể thông qua thảo phạt Chiến Dịch hay tính năng Tìm Tướng.

Thảo phạt Chiến Dịch tương tự như tính năng phụ bản trong những tựa webgame khác. Game thủ có thể đem quân đội của mình đi đánh chiếm các hạng mục trong bảng Chiến Dịch (tùy thuộc vào cấp độ level của người chơi, sẽ có những chiến dịch khác nhau). Trong Chiến Dịch đầu tiên của Ngũ Hổ Tướng, các bạn sẽ đối đầu với một trong những nhân vật nổi tiếng thời Tam Quốc, đó chính là Đổng Trác. Sau khi tiêu diệt hết toàn bộ cửa ải và binh đoàn của đối phương, các bạn sẽ thu phục được vị danh tướng tài ba này. Chưa hết, sau mỗi chiến dịch đều có một nhiệm vụ Quân Đoàn, đòi hỏi phải có nhóm người chơi tham gia mới thực hiện được. Hoàn thành nhiệm vụ Quân Đoàn, game thủ có cơ hội nhận được rất nhiều vật phẩm và trang bị cao cấp.

Cùng với Chiến Dịch, Tìm Tướng là một tính năng giúp game thủ dễ dàng tìm kiếm các trang bị cao cấp và tướng lĩnh tài ba trong Ngũ Hổ Tướng.

Hệ thống võ tướng trong Ngũ Hổ Tướng khá đa dạng, game thủ có thể thu phục và chiêu mộ hàng trăm võ tướng khác nhau. Cùng với sáu ô trang bị, người chơi tùy thích chọn lựa vật phẩm, trang bị sao cho phù hợp với phong cách chơi của mình. Bên cạnh đó, còn có tính năng cường hóa trang bị, thiết lập đội hình và kỹ năng riêng cho từng võ tướng.

Võ tướng trong game được chia thành hai loại, tướng sử dụng phép và tấn công vật lý. Chính vì yếu tố này mà trong khi đánh trận, game thủ có thể tùy cơ biến hóa sử dụng chiến thuật hợp lý để khắc chế đối phương (kháng phép hoặc kháng sát thương) nhằm mang về thắng lợi cho mình.

Một điểm nổi bật khác của hệ thống võ tướng đó chính là khả năng chuyển sinh. Sau khi đạt đến cấp độ 51, game thủ có thể chuyển sinh võ tướng của mình để tăng điểm thông số và tăng sức mạnh cho quân đội đi kèm. Độ tinh anh của võ tướng được quy định theo cấp số sao bên cạnh việc phân loại theo màu sắc.

THỎA CHÍ TUNG HOÀNH

Thành công lớn nhất của tiểu thuyết Tam Quốc diễn nghĩa là tính chất quy mô, hoành tráng của cốt truyện và nhân vật. Với sự đầu tư hàng trăm võ tướng, cùng với kho tính năng đồ sộ, liên tục cập nhật, Ngũ Hổ Tướng sẽ mang đến cho game thủ một món ăn mới thịnh soạn trong những tháng đầu năm 2012.

VŨ HẢI

ĐỂ TÌM HIỂU THÊM VỀ TRÒ CHƠI, THẾ GIỚI GAME ĐÃ PHỎNG VẤN ÔNG NGUYỄN NGỌC QUANG, GIÁM ĐỐC SẢN PHẨM NGŨ HỔ TƯỚNG.

Ông có thể cho biết ý nghĩa tên gọi của trò chơi, nó có liên quan gì đến danh hiệu Ngũ Hổ Tướng trong tiểu thuyết Tam quốc diễn nghĩa?

Thật ra tướng tài thì thời kỳ nào cũng có. Trương Phi hay Quan Vũ không phải mới sinh ra là đã nằm trong hàng ngũ Ngũ Hổ Tướng. Họ đã phải trải qua rất nhiều thử thách mới có được danh hiệu đó. Trong game cũng vậy, các bạn sẽ chọn lựa 1 trong 5 vị tướng "vô danh tiểu tốt" lúc đầu và rèn luyện họ sao cho có thể đạt được danh hiệu cao quý nhất.

Những điểm khác biệt giữa Ngũ Hổ Tướng và các webgame cùng thể loại có trên thị trường?

Ngũ Hổ Tướng là một webgame SLG (Simulate Life Game) thuộc thể loại chiến thuật mô phỏng dựa trên thời gian thực đầu tiên tại Việt Nam có nhạc nền. Ngoài ra đồ họa của trò chơi cũng được trau chuốt tỉ mỉ, kết hợp với phong cách bài ma thuật hứa hẹn sẽ mang lại cho game thủ một trải nghiệm thú vị.

Hệ thống tướng lĩnh trong game đa dạng và phong phú, game thủ không chỉ có thể rèn luyện cho võ tướng của mình mà còn có thể trang bị, học kỹ năng, thiết lập đội hình, chuyển sinh… Với các tính năng như Tìm Tướng, Chiến Dịch, các bạn sẽ dễ dàng chiêu mộ những vị danh tướng nổi tiếng trong cốt truyện Tam Quốc.

Hệ thống Cash Shop trong game không đòi hỏi phí duy trì hằng tháng để đạt được cấp độ VIP, mà thay vào đó người chơi có thể tích lũy Vàng (KNB trong game) để lên cấp VIP. Đặc biệt thông qua tính năng Tướng Hồn, các bạn có thể thưởng thức trò chơi một cách toàn diện mà không phải tốn tiền.

Thời điểm ra mắt trò chơi, và sẽ có những sự kiện hấp dẫn nào dành cho cộng đồng game thủ?

Ngũ Hổ Tướng dự định sẽ tiến hành thử nghiệm Close Beta vào ngày 01/03/2012 sắp tới, hiện tại chúng tôi đang hoàn thành những công đoạn cuối cùng để mang đến cho game thủ một sản phẩm game chất lượng tốt nhất có thể.

Trong thời gian diễn ra thử nghiệm Close Beta, sẽ có rất nhiều sự kiện hấp dẫn dành cho cộng đồng game thủ như phát tài khoản VIP, thẻ tân thủ… Đặc biệt 1 tỷ bạc Gate sẽ dành tặng cho những người chơi tham gia thử nghiệm cùng nhiều phần quà có giá trị khác.

GAME MỚI TRONG THÁNG TỚI!

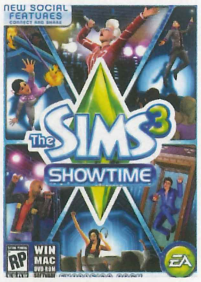
Microsoft Flight

Hệ máy: PC | **Phát triển:** Microsoft Game Studios | **Phát hành:** Microsoft
Thể loại: Mô phỏng | **Ngày phát hành:** 29/02/2012

Trong Microsoft Flight, người chơi sẽ có cơ hội ngồi vào buồng lái và nhìn ngắm thế giới từ trên cao với những cảnh quan tuyệt đẹp và chân thực, thậm chí game còn phản ánh được thời tiết của từng khu vực cụ thể hay địa hình sông núi một cách chi tiết. Game có nhiều cấp độ để người chơi lựa chọn vì thế sẽ phù hợp với cả các phi công "tay mơ" trong khi vẫn không kém phần thử thách cho các phi công "chuyên nghiệp".

The Sims 3: Showtime

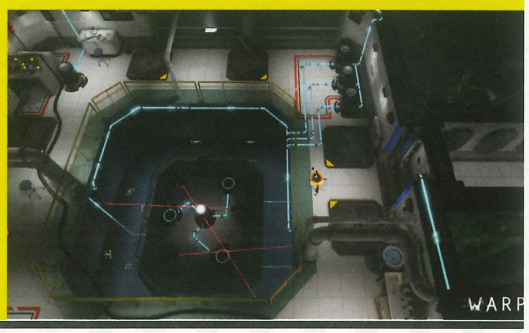
Hệ máy: PC | **Phát triển:** The Sims Studio | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Mô phỏng | **Ngày phát hành:** 06/03/2012



Phiên bản mở rộng của The Sims 3 lần này cho phép người chơi dấn thân vào một thế giới mới và sống như những ca sĩ, diễn viên, ảo thuật gia hay như một DJ. Họ sẽ cùng nhau chia sẻ những câu chuyện thú vị về các nhân vật của họ. The Sims 3: Showtime được bổ sung các tính năng xã hội mới và sáng tạo như tin tức và cập nhật trạng thái cá nhân khiến người chơi có cảm giác họ được kết nối với nhau hơn bao giờ hết.

Warp

Hệ máy: PC | **Phát triển:** TrapDoor | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 13/03/2012



Warp là một trò chơi thể loại hành động độc đáo với bối cảnh là một thế giới khoa học giả tưởng bị đảo lộn, được thiết kế theo một phong cách nghệ thuật rất đặc biệt. Người chơi một khi đã bắt đầu thì khó mà ngừng lại được vì sức lôi cuốn của các màn chơi hấp dẫn, những cạm bẫy nguy hiểm trên đường đi cũng như những câu đố hóc búa đầy thử thách.

Street Fighter x Tekken

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Capcom, Namco | **Phát hành:** Capcom | **Thể loại:** Đối kháng | **Ngày phát hành:** 06/03/2012

Lần đầu tiên các võ sĩ từ hai tượng đài đối kháng là Street Fighter và Tekken có dịp đọ sức với nhau trong cùng một trò chơi. Tuy ngoại hình các nhân vật của Tekken như Kazuya Mishima và Nina Williams có chút thay đổi cho phù hợp đồ họa 2D và công nghệ sử dụng trong Street Fighter IV, những chiêu thức đặc trưng và độc đáo của họ vẫn được giữ nguyên và hứa hẹn sẽ đem lại cho người chơi những trận thư hùng nảy lửa.

FIFA Street

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** EA Canada | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Thể thao
Ngày phát hành: 13/03/2012

Lấy cảm hứng từ nghệ thuật bóng đá đường phố với các pha kiểm soát bóng và kỹ thuật cá nhân điêu luyện của các cầu thủ từ khắp nơi trên thế giới. Có thể nói đây là một tựa game khó thể bỏ qua, đặc biệt với những ai từng chơi qua loạt game FIFA Street. Bên cạnh đó, phiên bản FIFA Street mới còn sử dụng chính engine vật lý và công nghệ từ FIFA Soccer với hơn 50 kỹ năng điều khiển bóng chưa từng thể hiện trước đây.

Silent Hill: Downpour

Hệ máy: PS3 | **Phát triển:** Vatra | **Phát hành:** Konami | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 13/03/2012

Phần thứ 8 của tựa game Silent Hill trở lại với một cốt truyện kinh dị hoàn toàn mới đầy kịch tính. Một chiếc xe trên đường chở tù nhân thì bị tai nạn lật úp và chỉ còn duy nhất Murphy Pendleton sống sót nhưng lại bị mắc kẹt ở Silent Hill. Người chơi một lần nữa sẽ phải tìm mọi cách chiến đấu và đối mặt với những sinh vật đáng sợ nhất trong thế giới kỳ lạ này. Ngoài cốt truyện chính, lựa chọn của người chơi có thể thay đổi kết thúc game.

Resident Evil: Operation Raccoon City

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Slant Six Games | **Phát hành:** Capcom
Thể loại: Hành động, phiêu lưu | **Ngày phát hành:** 20/03/2012

Nối tiếp Resident Evil 2 và 3, Operation Raccoon City sẽ đem lại cho người chơi những trải nghiệm thực sự hấp dẫn của 1 tựa game bắn súng đồng đội góc nhìn thứ 3, trong bối cảnh là một thế giới u ám và đầy nguy hiểm của Resident Evil. Thành phố Raccoon xấu số bị tàn phá khủng khiếp bởi dịch bệnh từ T-virus. Người chơi sẽ vào vai của một binh sĩ trong lực lượng USS được gửi đến để "làm sạch" thành phố.

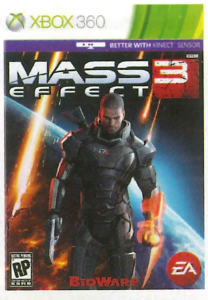
Ninja Gaiden III

Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** Team Ninja | **Phát hành:** Tecmo | **Thể loại:** Hành động
Ngày phát hành: 20/03/2012

Với một câu chuyện mới, gameplay mới và chế độ chơi mới, Ninja Gaiden 3 đánh dấu một hướng đi mới cho tựa game hành động đã được nhiều fan yêu thích này. Team Ninja muốn đem lại cái nhìn mới về ninja như là một nhận vật có chiều sâu hơn là chỉ biết chiến đấu và tiêu diệt đối thủ. Tính năng chơi trực tuyến nhiều người cho cả hợp tác xã và cạnh tranh cũng sẽ thêm một trải nghiệm hoàn toàn mới cho Ninja Gaiden.

Mass Effect 3

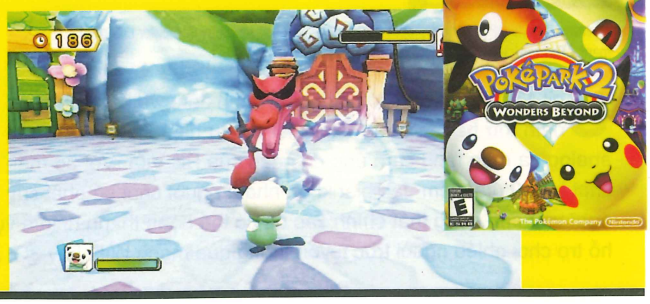
Hệ máy: Xbox 360 | **Phát triển:** BioWare | **Phát hành:** Electronic Arts | **Thể loại:** Nhập vai | **Ngày phát hành:** 06/03/2012



Trong Mass Effect 3, một chủng tộc người ngoài hành tinh cổ xưa được biết đến với cái tên Reaper đã phát động một cuộc xâm lược. Trái đất bị chọn làm mục tiêu và thiên hà đang trên bờ vực của sự hủy diệt. Vào vai tư lệnh Shepard, bạn là người duy nhất có thể ngăn chặn bằng cách dẫn đầu cuộc tấn công đẩy lùi chúng một lần mãi mãi, nhưng cái giá của sự thất bại có thể khiến loài người đứng trước nguy cơ tuyệt chủng.

PokéPark 2: Wonders Beyond

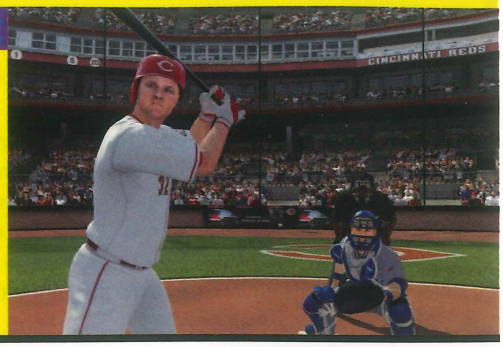
Hệ máy: Wii | **Phát triển:** Creatures | **Phát hành:** Nintendo | **Thể loại:** Phiêu lưu
Ngày phát hành: 27/02/2012



Dành cho những fan hâm mộ Pokémon. Hãy cùng những chú Pokémon bình thường trông có vẻ nhỏ bé nhưng một khi đã "lâm trận" thì lại không kém phần dũng mãnh, khám phá một sân chơi mới rộng lớn và đầy hấp dẫn với những cuộc phiêu lưu bất ngờ, thú vị trong phiên bản tiếp theo của tựa game PokéPark của Nintendo.

Major League Baseball 2K12

Phát triển: Visual Concepts | **Phát hành:** Take-Two Interactive | **Thể loại:** Thể thao | **Ngày phát hành:** 06/03/2012



Cầm lấy gậy, nín thở rồi vung thật mạnh và chính xác để có những pha ghi điểm tuyệt vời hay tập trung cao độ để tung ra những cú ném bóng "thần sầu" khiến đối phương không kịp trở tay. Cuối cùng là tận hưởng cảm giác reo hò ăn mừng chiến thắng trong phiên bản mới nhất quy tụ hầu hết các đội bóng mạnh nhất của trò chơi đánh bóng chày nổi tiếng của 2K Sports.

Kid Icarus Uprising

Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Project Sora | **Phát hành:** Nintendo | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 23/03/2012

Tựa game được nhiều người mong chờ trong khoảng thời gian lâu nhất trong lịch sử của Nintendo. Trò chơi do chính Masahiro Sakurai và đội ngũ phát triển của ông tại Project Sora thực hiện. Kid Icarus: Uprising là một game hành động có phong cách và lối chơi khá mới lạ khi pha trộn giữa cả hai môi trường trên không và trên mặt đất. Bên cạnh đó thiết kế hình ảnh 3D sẽ đem lại những trải nghiệm hành động ấn tượng cho game thủ.

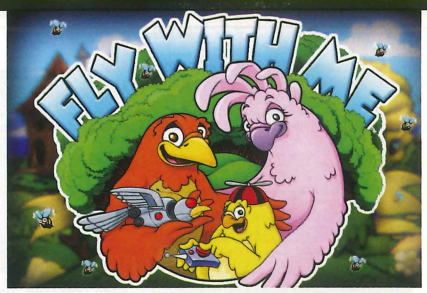
Planet Crashers

Hệ máy: 3DS | **Phát triển:** Renegade Kid | **Phát hành:** Ignition Entertainment | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 13/03/2012

Người chơi sẽ vào vai một sĩ quan không gian trẻ, người vừa tốt nghiệp từ Học viện Planet Crashers và sẵn sàng được giao nhiệm vụ đầu tiên. Báo cáo cho thấy một "vật thể lạ" đã xuất hiện từ góc tối của thiên hà với mưu đồ dập tắt ánh nắng mặt trời và anh phải tìm mọi cách ngăn chặn thảm họa này xảy ra. Với cốt truyện vui tươi, nhiệm vụ hấp dẫn, gameplay đơn giản, có vẻ Planet Crashers là một tựa game hứa hẹn nhiều thú vị.

Fly with Me!

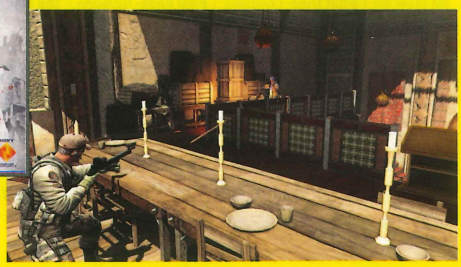
Hệ máy: iPhone | **Phát triển:** EA Mobile | **Phát hành: EA Mobile** | **Thể loại: Hành động** | **Ngày phát hành:** 28/02/2012



Fly with Me! là một tựa game với mục đích đem lại cho người chơi những giây phút giải trí thú vị. Điều khiển đơn giản, người chơi chỉ cần chạm vào màn hình với nhiệm vụ chính là giúp những chú chim tránh xa các rào cản, bắt ong và giữ chúng bay trên không. Nếu không chúng sẽ kết thúc với một cái mỏ đầy bụi bẩn thay vì được tận hưởng những con bọ thơm ngon.

Unit 13

Hệ máy: PS Vita | **Phát triển:** Zipper Interactive | **Phát hành:** Sony Computer Entertainment | **Thể loại:** Hành động | **Ngày phát hành:** 06/03/2012



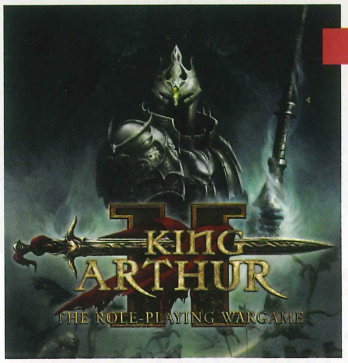
Unit 13 được thiết kế kết hợp giữa hành động và bắn súng góc nhìn thứ ba tận dụng tối đa lợi thế từ điều khiển với 2 cần analog và màn hình cảm ứng độc đáo của PS Vita. Với 36 màn chơi trên 9 địa điểm đặc biệt khác nhau, người chơi sẽ phải suy nghĩ và hành động thật chính xác để có thể hoàn thành nhiệm vụ. Game cũng hỗ trợ chơi nhiều người trực tuyến thông qua mạng WiFi hay 3G.

"Nóng hổi mới ra lò

Alan Wake

Sau nhiều lần trì hoãn, cuối cùng Remedy đã đưa tựa game này lên hệ PC. Alan Wake là game đầu tiên của Remedy kể từ sau dự án Max Payne 2. Trò chơi theo chân nhà văn Alan Wake đến thị trấn ma quái Bright Falls. Mỗi khi màn đêm buông xuống, cư dân ở thị trấn hẻo lánh này bị biến thành những quái vật kinh dị. Cách duy nhất để chống lại đối thủ trong bóng tối là dùng ánh sáng, và lối chơi tập trung vào việc chiến đấu với ma quỷ bằng đèn pin, ngọn lửa, hay bất cứ vật gì khác đẩy lùi được bóng tối. Alan Wake tạo ra một trải nghiệm điện ảnh thực sự.

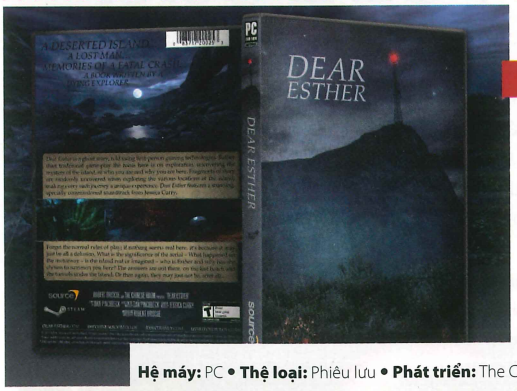
Hệ máy: PC • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Nordic Games Publishing • **Phát triển:** Remedy • **Ngày phát hành:** Q1/ 2012



KING ARTHUR II: THE ROLE-PLAYING WARGAME

Phiên bản đầu tiên của game được phát hành vào năm 2009 có kể câu chuyện về đức vua Arthur với thanh kiếm Excalibur và chén thánh Holy Grail. Hòa bình chưa được bao lâu thì đức vua Arthur đã trở nên ốm yếu, chén thánh Holy Grail bị phá hủy dẫn đến việc lực lượng bóng tối được giải thoát và tấn công vào vương quốc Camelot. Bạn sẽ là người đứng lên lãnh đạo chống lại thế lực bóng tối. King Arthur II là sự kết hợp nhuần nhuyễn giữa lối chơi chiến thuật và nhập vai đầy hấp dẫn.

Hệ máy: • **Thể loại:** chiến lược • **Phát hành:** Paradox Interactive • **Phát triển:** Neocore Games • **Ngày phát hành:** 30/1/ 2012



DearEsther

Đây là một câu chuyện ma quái được kể dưới góc nhìn người thứ nhất. Bạn sẽ khám phá những bí ẩn của một hòn đảo cô đơn, bạn là ai và tại sao bạn đang ở đây. Những mảnh ghép của câu chuyện sẽ được phát hiện một cách ngẫu nhiên khi khám phá các địa điểm khác nhau của hòn đảo. Mỗi cuộc hành trình của bạn sẽ mang đến một trải nghiệm mới. Đây cũng là một bản mod khá nổi tiếng của Half-Life 2. Sự sáng tạo của nhà phát triển đã tạo ra một game hoàn toàn khác biệt so với nền tảng gốc.

Hệ máy: PC • **Thể loại:** Phiêu lưu • **Phát triển:** The Chinese Room • **Phát hành:** The Chinese Room • **Ngày phát hành:** 14/2/2012

Jak and Daxter Collection

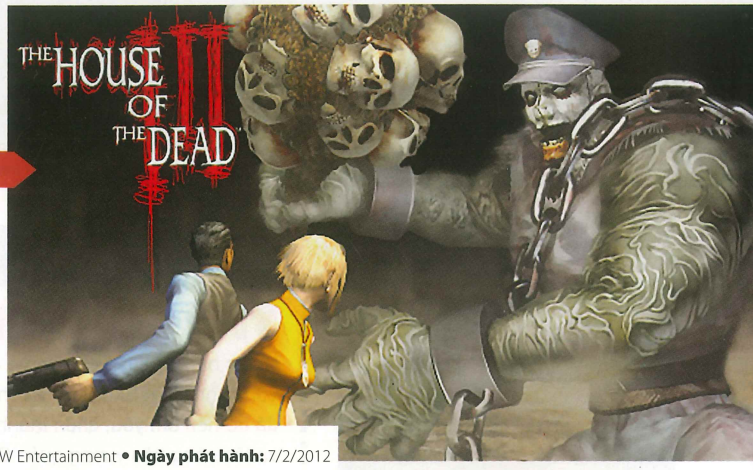
Với phiên bản Jak and Daxter Collection, bạn sẽ có thể trải nghiệm những cuộc phiêu lưu của Jak và Daxter với hình ảnh sắc nét hơn, hình ảnh động chơi game mượt mà hơn, và trong không gian 3D. Trước đây dòng game này là một trong những trò chơi thuộc thể loại platform tạo được nhiều ấn tượng nhất trên PS2. Trong trò chơi, các game thủ sẽ được điều khiển 2 nhân vật chính Jak và Daxter giải đáp các câu đố cũng như chiến đấu với đối thủ để cán đích an toàn.

Hệ máy: PS3 • **Thể loại:** platform • **Phát hành:** Sony Computer Entertainment • **Phát triển:** Naughty Dog Software Mass Media • **Ngày phát hành:** 7/2/2012

Hệ máy: PS3 • **Thể loại:** Đua xe hành động • **Phát hành:** Sony Computer Entertainment • **Phát triển:** Eat Sleep Play • **Ngày phát hành:** 14/2/2012

Twisted Metal

Một game thể thao đua xe nhưng mang đậm chất hành động, từng được biết đến với tên "Đua xe bắn súng". Game sẽ biến bạn thành một tay lái xe chuyên nghiệp, cùng các đối thủ khác vào một đấu trường, tất cả cùng chiến đấu với nhau. Trong đấu trường, ngoài vũ khí đặc biệt mà xe ô tô bạn chọn sẵn có, sẽ có rất nhiều trang bị khác cho bạn như các loại súng đặc biệt, Giáp, Máu, Tốc độ… Bạn chỉ chiến thắng khi bạn là người duy nhất sống sót trong cuộc chiến đấu đầy lửa và tốc độ đó. Tới màn sau, địa hình và độ khó của đấu trường sẽ khó hơn hẳn, và khả năng là tài xế duy nhất còn sống sót của bạn cũng sẽ giảm.



The House of the Dead III

Tựa game này từng xuất hiện trên hệ PC cách đây 2 năm đã chính thức đặt chân lên PS3. Vẫn mang phong cách chơi vốn có, THOTD không mang tính kinh dị, chỉ đơn thuần là một game giải trí nhẹ nhàng với 2 chế độ chơi Survival (đến khi hết mạng) và Time (chơi tính giờ). Chỉ cần điều kiện nhanh tay và lẹ mắt thì bạn sẽ vượt qua rất dễ dàng. Với khẩu súng shotgun không giới hạn đạn trong tay, bạn sẽ tiêu diệt hết zombie trong ngôi nhà ma.

Hệ máy: PS3 • **Thể loại:** Bắn súng • **Phát hành:** SEGA • **Phát triển:** WOW Entertainment • **Ngày phát hành:** 7/2/2012

NeverDead

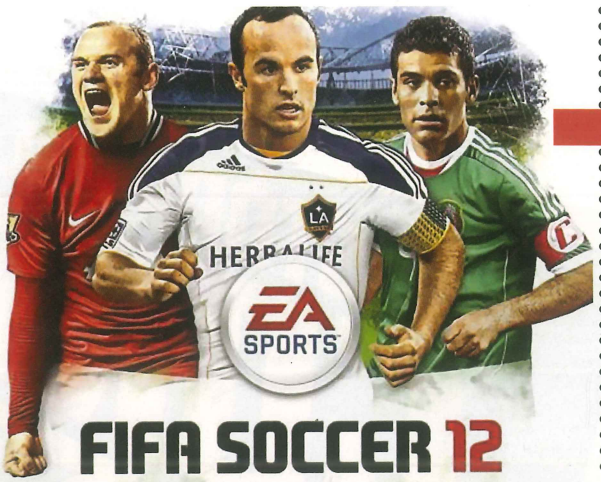
Trong game, bạn sẽ vào vai Bryce - một gã không có quyền chết. Trong một trận đấu cách đây 500 năm giữa Quỷ vương, người vợ của anh đã hi sinh trong trận chiến còn Bryce bị dính lời nguyền bất tử. Sau 500 năm, Bryce trở thành một đặc vụ của National Counter Demon Agency (tổ chức chống ma quỷ quốc gia) để truy tìm dấu vết của Quỷ Vương - kẻ đã khiến anh ta phải chịu cảnh đày đọa trong suốt 5 thế kỷ qua.

Hệ máy: X360 • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Konami • **Phát triển:** Rebellion • **Ngày phát hành:** 31/1/2012

RHYTHM PARTY

Tựa game mang đến một trải nghiệm âm nhạc tương tác hoàn toàn mới. Một trong những tính năng hấp dẫn nhất của Rhythm Party chính là sự tự do. Không giống như các trò chơi âm nhạc và nhảy khác, các màn vũ đạo trong game không được sắp đặt sẵn, vì vậy người chơi có thể tự do di chuyển nhịp điệu và tạo ra điệu nhảy cho mình. Người chơi sẽ được bước vào một thế giới của màu sắc sống động, hoang dã và đầy ngẫu hứng. Và tất nhiên, âm nhạc là một phần không thể thiếu. Nhiều nghệ sĩ nổi tiếng có mặt trong game như Lady Gaga, Bobby Brown hay nhóm nhạc Village People…

Hệ máy: X360 • **Thể loại:** Âm nhạc • **Phát hành:** Konami • **Phát triển:** Konami • **Ngày phát hành:** 1/2/2012

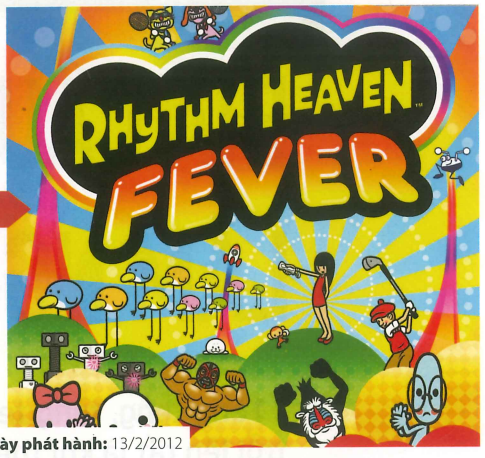


Fifasoccer

Tựa game chính là bản sao của Fifa 12 vừa ra mắt tháng 9 vừa qua. Tuy giữ lại gần như nguyên vẹn lối chơi và phong cách đồ họa sắc nét, nhưng sự hỗ trợ từ màn hình cảm ứng sẽ giúp bạn có nhiều pha chuyền bóng sáng tạo mà chỉ có thể thực hiện được trên PS Vita. Game còn cung cấp cho bạn 8 chế độ chơi bao gồm 11 vs 11 (hỗ trợ 22 người chơi), chế độ Tournament với hơn 50 giải đấu, chế độ chơi Career và chế độ chơi online để bạn có thể thỏa sức thách đấu với bạn bè và những người chơi khác.

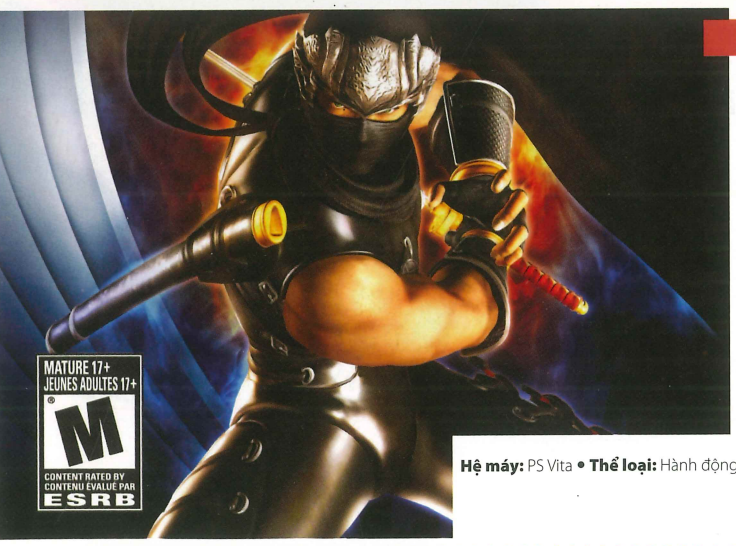
Hệ máy: PS Vita • **Thể loại:** Thể thao • **Phát triển:** EA • **Phát hành:** EA

Rhythm Heaven Fever



Đúng như tên gọi , tựa game này mang đến những giai điệu thật vui tươi. Người chơi có thể vừa học nhạc vừa giải trí với những thách thức bằng âm nhạc dễ thương và thú vị. Thông qua những hình ảnh và âm thanh phong phú từ nhiều hoạt động khác nhau, người chơi sẽ cảm nhận nhịp điệu và phải hoàn thành các bản nhạc theo đúng yêu cầu.

Hệ máy: Wii • **Thể loại:** Âm nhạc • **Phát hành:** Nintendo • **Phát triển:** Nintendo TNX • **Ngày phát hành:** 13/2/2012



NINJA GAIDEN SIGMA PLUS

Cùng với Ninja Gaiden 3, Ninja Gaiden Plus đánh dấu sự trở lại của Ninja Ryu. Đây được đánh giá là phiên bản làm lại xuất sắc của tựa game Ninja Gaiden Sigma trên hệ Xbox. Điểm khác biệt lớn nhất giữa Sigma và bản gốc là Rachel, cô nàng nhân vật mới mà người chơi có thể điều khiển được. Người đẹp này sẽ có tất cả 3 chương của riêng mình trong game cùng một số level khác trong mode chơi nhiệm vụ. Giờ đây bạn sẽ được thưởng thức nó trên chính hệ máy cầm tay nhỏ gọn với đồ họa không thua kém so với console.

Hệ máy: PS Vita • **Thể loại:** Hành động • **Phát hành:** Tecmo • **Phát triển:** Team Ninja • **Ngày phát hành:** 22/2/2012

Tekken 3D Prime Edition

Bạn sẽ có cơ hội tham gia một trận chiến lớn với hơn 40 đấu sĩ, từ những cựu binh như Heihachi và Kazuya đến những nhân vật mới như Lili và Alisa. Game cũng hỗ trợ chế độ chơi nhiều người qua mạng không dây và nhiều mini game khác. Ngoài ra, game còn một món quà nữa giành cho game thủ là bộ phim Tekken: Blood Vengeance được tặng kèm dưới định dạng 3D hoàn toàn. Bộ phim hoạt hình ra mắt vào tháng 7 vừa rồi xoay quanh 2 nhân vật chính là Alisa và Xiaoyu trong cuộc phiêu lưu theo chân kẻ sống sót cuối cùng của một thí nghiệm kỳ lạ.

QUỐC NAM

Hệ máy: 3DS • **Thể loại:** Đối kháng • **Phát hành:** Namco Bandai • **Phát triển:** Namco Bandai • **Ngày phát hành:** 14/2/2012

Unstoppable GORG

ĐỊA CẦU LÂM NGUY!

" Tèng teng, tèng teng...", nhạc trỗi lên rất là khí thế (và cũng... rất sến!), màn hình tivi trắng đen loan tin con người đã tìm thấy nền văn minh ngoài Trái Đất mang tên gọi GORG nằm ở rìa Hải Vương tinh. Hura, chúng ta đã không còn cô độc trong vũ trụ... Nhưng khoan, chớ vội mừng! Những kẻ đến từ không gian sâu thẳm đã mau chóng hiện hình là bè lũ hiếu chiến. Chúng kéo quân rầm rộ hòng thôn tính Địa cầu. Loài người run rẩy trông chờ vào phép màu ở đâu đó và chỉ có một kẻ can đảm đứng lên chống lại sự đe dọa đến từ vũ trụ. Đó chính là người hùng của chúng ta - Adam. Bằng những khí tài, công nghệ hiện có và... sẽ có trong tay, nếu thắng, Adam sẽ tiếp tục "cuộc chơi" của mình, nếu thua chỉ có "game over"! Unstoppable GORG (UO) bắt đầu từ đây, dưới sự chỉ huy của Adam.

PHÁT TRIỂN
Futuremark Games Studio
PHÁT HÀNH
Headup Games
NGÀY PHÁT HÀNH
19/01/2012
THỂ LOẠI
Thủ thành
ESRB
Everyone

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

TUY QUEN MÀ LẠ

UO có lối chơi rất quen thuộc với đại đa số người mê game thủ thành. Bằng vốn liếng là nguồn kinh phí ít ỏi cùng một số công nghệ hiện đại vào loại bậc nhất (với người Địa cầu), người chơi phải xoay sở làm sao để bảo vệ được các trạm không gian hay những hành tinh trong Thái Dương hệ bằng việc đặt các trụ công (súng

máy, hỏa tiễn, pháo…) và trụ hỗ trợ (tạo tiền, tăng tầm bắn, sửa chữa…) chống chọi lại hàng loạt dĩa bay đủ mọi hình thức: từ bé tí hon như tách trà cho tới to bằng trạm không gian, từ giáp nhẹ lướt nhanh cho tới giáp trâu ì ạch, ôi thôi nhanh chậm đủ kiểu!

Vậy thì "lạ" ở chỗ nào trong dạng chơi quen thuộc này? Trước hết là chiến trường… ngoài không gian thay cho mặt đất, và chính môi trường này đã dẫn đến sự thay đổi về cấu trúc chơi: xoay các trụ theo quỹ đạo tròn thay vì cố định một chỗ.

Ồ, thế hóa ra người chơi sẽ có lợi thế hơn khi có thể "rinh" trụ đi khi cần, trong khi kẻ thù cứ cố định một đường tiến quân? Nhầm to rồi đấy! Máy có thể thay đổi đường đi bất kỳ lúc nào với những hướng đi zíc-zắc buộc người chơi phải tính toán kỹ nơi đặt trụ của mình. Và đây chính là lúc cái gọi là "trông dễ mà khó" của game phô diễn.

Sự thay đổi đường đi của máy đã là một điểm gây khó dễ cho chiến thuật của người chơi, nhưng chưa "ác liệt" bằng việc máy tấn công cùng lúc từ hai đến ba đường. Thêm vào đó, việc chọn đúng loại vũ khí, tính toán đúng thời điểm đặt trụ và xây loại trụ nào lại thêm một phần "gian khó" cho trò chơi. Đó là chưa kể các yếu tố tự nhiên tác động đến quá trình chơi như thiên thạch bay lung tung, va trúng là "mất máu" hay những đám mây độc rút máu các trụ… đã đẩy độ khó của game lên tới nóc! Đảm bảo rằng khi có nhiều hướng tấn công một lúc, đủ loại đối thủ và việc xoay tới xoay lui các trụ sẽ làm bạn hoa mắt, luýnh quýnh cực độ!

Chinh phục xong phần chơi theo cốt truyện (Story) thì UO đưa ra thêm hai kiểu chơi khác thử thách tài năng của bạn với các màn chơi lấy từ phần chơi Story. Đầu tiên là chế độ Challenges có các thử thách kỳ quái như chỉ dùng hỏa tiễn diệt đĩa bay, trung tâm đầu não chỉ cần trúng một phát đạn là "toi", chỉ cho dùng hai loại trụ để thủ… Còn muốn chứng tỏ "trâu bò" thì chế độ Arcade sẽ cho bạn nếm mùi sinh tồn khi chống chọi hàng loạt đợt tấn công đủ kiểu cho đến khi bỏ cuộc!

Thật ngạc nhiên là UO không mang đến một phiền toái nào cho người chơi xuyên suốt game ngoại trừ một phàn nàn nho nhỏ: game không cho phép mang các vũ khí, công nghệ đã khám phá ở màn sau để quay lại "phục thù" trong các màn trước đó.

CHẶN ĐỨNG KẺ XÂM LĂNG GORG

Với hình ảnh đơn giản và đầy màu sắc vui nhộn, âm nhạc có vẻ sến nhưng lại hợp tông với bối cảnh game (thập niên 50). Ngoài ra, sự thay đổi về lối đánh cộng với các yếu tố bất ngờ mang tính chủ quan và khách quan đã tạo cho UO một lối chơi độc nhất vô nhị, vô cùng hứng thú và đầy thử thách!

Và trước khi bắt đầu trò chơi, đố bạn ai là hãng phát triển trò chơi? Bật mí ngay nhé: hãng Futuremark đến từ Phần Lan, nổi danh với loạt phần mềm "thử lửa" phần cứng máy tính như 3DMark, PCMark! Thật bất ngờ, và càng bất ngờ hơn khi biết Unstoppable GORG không phải là trò chơi đầu tiên của hãng và cũng chẳng phải cuối cùng (hiện đang có một dự án chưa biết tên đang được hãng này thực hiện).

Liệu chúng ta có ngăn chặn được những kẻ xâm lăng GORG bất khả chiến bại?

HỒNG ÂN

CỐ THỦ NGỤC THÀNH

Nếu bạn cần một trò chơi thủ thành cùng đồng đội trực tuyến hay đơn giản muốn thử sức chiến đấu đơn độc trên chiến trường thì các cuộc chiến trong Dungeon Defenders (DD) đang chờ đợi bạn!

"Oan gia" quân đoàn Orc

Trong Dungeon Defenders (DD) người chơi tiếp tục phải chống lại quân đoàn Orc đa chủng loại với "thương hiệu" hung dữ vốn có. DD mang đến cho người chơi các lớp nhân vật với kỹ năng đặc trưng. Câu chuyện của game diễn ra tại vương quốc Ethiera, và người chơi sẽ được chọn 1 trong 4 nhân vật anh hùng của vương quốc này, bao gồm: Appentice (pháp sư), Squire (hiệp sỹ), Huntress (nữ thợ săn), Monk (tăng binh) và hai nhân vật ẩn Barbarian (chiến binh), Series EV (nhân vật đặc biệt). Mỗi lớp nhân vật đều có lợi thế cũng như khó khăn riêng. Chẳng hạn, nữ thợ săn có khả năng đặt các loại cạm bẫy để cản bước kẻ thù, trong khi tăng binh lại sở hữu các loại Aura có thể làm suy yếu quân địch hoặc tăng cường sức mạnh cho đồng đội. Dù khả năng của hai lớp nhân vật trên rất lớn, tuy nhiên để phát huy được tối đa năng lực bạn phải tốn thời gian "rèn luyện" nhất định. Trong khi đó, pháp sư với phép thuật mạnh mẽ cùng hiệp sĩ

DUNGEON DEFENDERS	
PHÁT HÀNH	Reverb Publishing
PHÁT TRIỂN	Trendy Entertainment
THỂ LOẠI	Chiến lược
NGÀY PHÁT HÀNH	05/10/2011
ESRB (TUỔI)	Everyone 10+
HỆ MÁY	PC
CẤU HÌNH: Intel Dual Core 2.0 GHz, Ram 1 GB, VGA 256 MB (256MB NVIDIA GeForce 6600, ATI Radeon x1900), (Pixel Shader 3.0), HDD:2GB.	

có khả năng gây sát thương lớn, giáp trụ chắc chắn sẽ giúp bạn dễ thở hơn trong những màn chơi đầu tiên. Ở chế độ chơi đơn, game thủ sẽ gặp trở ngại lớn khi chỉ được phép điều khiển duy nhất một nhân vật. May mắn là bạn có thể thay đổi nhân vật thoải mái trước khi màn chơi bắt đầu nên khả năng kết hợp giữa các lớp không bị xóa bỏ, thay vào đó người chơi chỉ phải tốn thời gian di chuyển để chuẩn bị "bữa tiệc" thịnh soạn chờ đợi kẻ địch.

Mồ hôi thấm đất

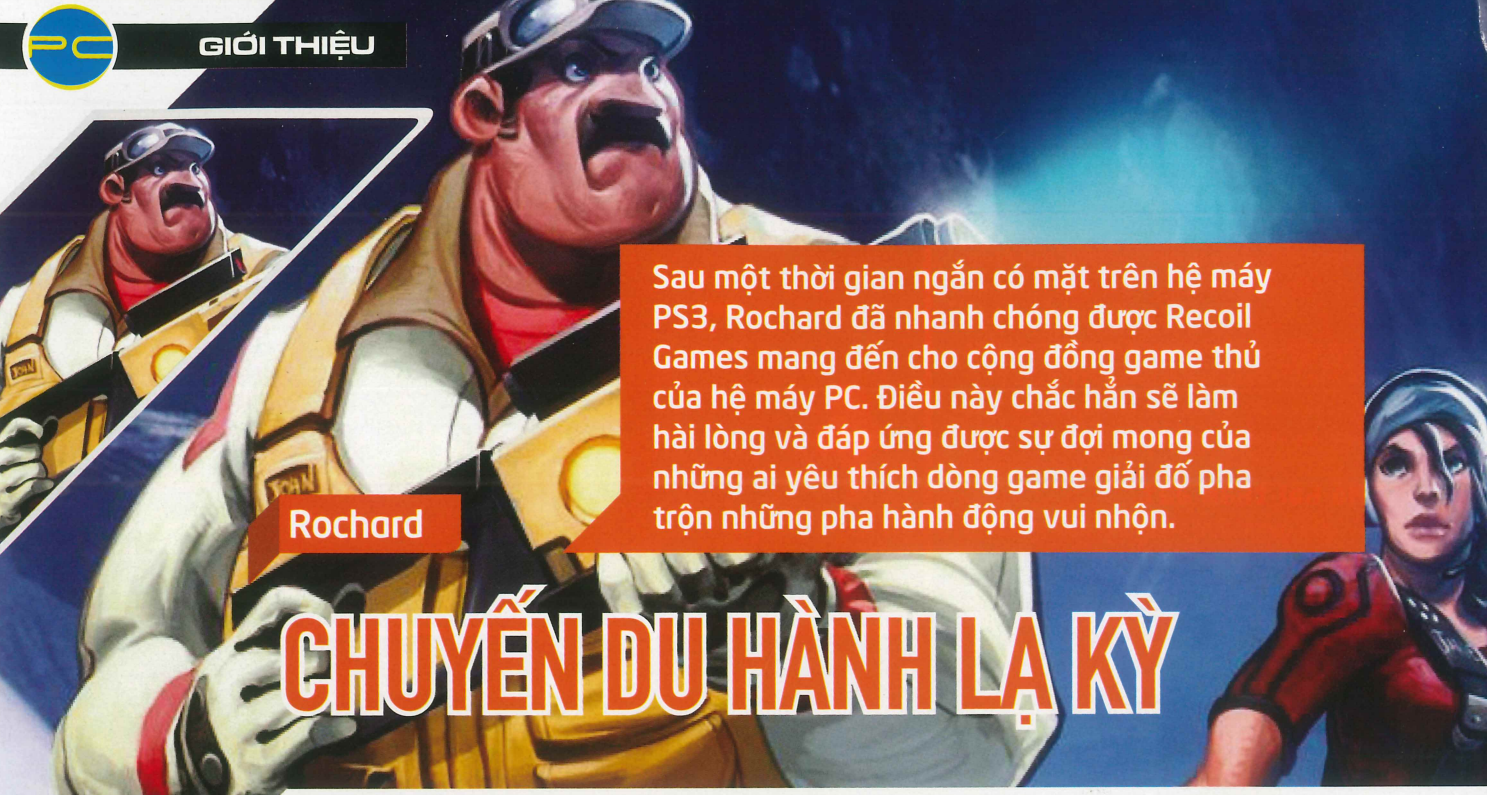
Dù game thật sự không quá khó chơi nhưng nếu tự mày mò cách điều khiển bạn sẽ gặp rắc rối với một số phím tắt. Cách tốt nhất là tham gia khóa hướng dẫn nhanh thông qua một đoạn phim ngắn. Khi đã nắm được các hoạt động trong DD, người chơi sẽ thấy việc nhà sản xuất sắp đặt chúng mang tính hợp lý và tiện dụng cao, đặc biệt là việc đưa ra lựa chọn thông qua nút cuộn chuột. Trong trò chơi, mỗi nhân vật đều có một bảng kỹ năng có thể nâng cấp thông qua điểm kinh nghiệm thu thập được. Nó bao gồm các yếu tố như: sự khéo léo, sức mạnh, sự nhanh nhẹn,... Không những vậy, đồ đạc mà người chơi nhặt được cũng lên đời và đem đến nhiều tính năng mới khá thú vị. Điều đó vừa giúp tăng tính sáng tạo, vừa mang lại sự thích thú khi bạn tự mày mò khám phá ra cách kết hợp mang lại hiệu quả đặc biệt. Nếu cảm thấy dư tiền bạc, người chơi có thể vào shop để mua các thứ cần, thậm chí những gói hỗ trợ từ các nhân vật đặc biệt mà cam đoan khi chúng được sử dụng sẽ làm cho bạn bất ngờ. Những màn chơi đầu không quá khó khăn để vượt qua, nhưng nếu chủ quan bạn sẽ hối hận ở các màn về sau. Bởi chúng là bước đệm nhằm làm quen với khó khăn phía trước. Do đó, nếu không chịu rèn luyện trên thao trường thì phải "đổ máu" trên chiến trường là điều tất yếu. Quân địch sẽ tấn công theo từng đợt, với sức mạnh tăng lên dần sau mỗi đợt tấn công. Những quãng nghỉ giữa các đợt tấn công sẽ giúp cho người chơi có thời gian để sắp xếp các ụ phòng thủ, cũng như nâng cấp chúng để chuẩn bị cho đợt tiếp theo. Càng về sau quân địch càng đông và hung hãn hơn, thậm chí chúng có thể hạ nhân vật của bạn chỉ với một đòn duy nhất. Chính vì thế người chơi cần phải nắm nguyên tắc sử dụng bẫy sao cho hợp lý nếu không muốn phải chơi lại từ đầu. Đặc biệt, ngoài bộ binh thông thường, DD còn có những đạo quân có cánh, di chuyển mau lẹ mang lại không ít thử thách. Mặt khác, các con trùm trong trò chơi sẽ khiến bạn cảm thấy đầy bất an khi chúng xuất hiện. Tất cả những yếu tố đó phần nào nói lên phía trước đầy rẫy thử thách đón chờ bạn. Bên cạnh đó, DD làm nhiều người ngạc nhiên khi vũ khí của từng nhân vật được thiết kế rất đa dạng về mẫu mã và tính năng. Người chơi khó có thể tìm thấy loại vũ khí nào giống nhau 100% về tính năng mà lại khác hoàn toàn về mẫu mã.

Đấu trường mạng nơi có bạn bè tham gia cùng, cho phép bạn chuyên tâm rèn luyện kỹ năng cho bản thân. Thêm vào đó việc kết hợp thành viên trong nhóm một cách ăn ý là điều vô cùng cần thiết nếu muốn tồn tại trong thế giới DD nói riêng và thế giới ngày nay nói chung. Trò chơi không cung cấp tiền bạc ngay trong "tài khoản" của nhân vật mà thay vào đó bạn phải loay hoay mở từng hộp châu báu để lấy tiền trang trải.

Đồ họa trong game được thiết kế theo phong cách 3D hoạt họa nhìn rất đẹp và khá lạ mắt. Tuy nhiên, hành động của đa số nhân vật đôi khi bị chậm bất thường. Các tiếng động hay âm nhạc trong trò chơi được thiết kế đơn giản nhưng vẫn hoàn thành tốt nhiệm vụ của mình.

VŨ QUANG

ƯU
• Đồ họa đẹp và lạ mắt. • Vật phẩm đa dạng. • Tính chiến thuật và giá trị chơi lại cao.
KHUYẾT
• Tốn nhiều thời gian di chuyển. • Mục chơi đơn đầy thử thách.



Sau một thời gian ngắn có mặt trên hệ máy PS3, Rochard đã nhanh chóng được Recoil Games mang đến cho cộng đồng game thủ của hệ máy PC. Điều này chắc hẳn sẽ làm hài lòng và đáp ứng được sự đợi mong của những ai yêu thích dòng game giải đố pha trộn những pha hành động vui nhộn.

Rochard

CHUYẾN DU HÀNH LẠ KỲ

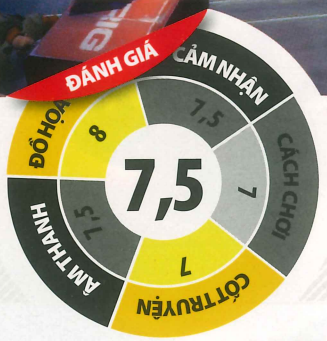
Recoil Games đã đưa những pha hành động xen kẽ vào các bài toán trong game nhằm giúp người chơi có những giây phút chiến đấu kịch tính với đối phương sau những thời điểm cân não giải quyết các bài toán khó. Có thể nói đây là một thành công về mặt lối chơi của game.

Cách điều khiển trong game cũng khá đơn giản, trò chơi hỗ trợ cả việc dùng bàn phím kết hợp với chuột hoặc dùng tay cầm, đa dạng sự lựa chọn để người chơi có thể có được cảm giác chơi game thoải mái nhất. Tuy nhiên các phím chức năng là cố định và người chơi không thể thay đổi chúng, có thể sẽ hơi bất tiện với những ai không thuận tay với các nút đó trên bàn phím. Chúng ta dùng các phím W/A/S/D để di chuyển nhân vật về phía trước, phía sau hoặc leo cầu thang lên xuống, phím space bar để nhảy lên, Ctrl để ngồi thấp xuống và Shift để thay đổi trọng lực của môi trường, F để sử dụng đèn pin trong những môi trường thiếu sáng. Ngoài ra các bạn phải kết hợp với dùng chuột để thay đổi hướng ngắm của súng, chuột phải để bật chế độ nâng vật lên và chuột trái để quăng vật nâng theo một hướng được dự đoán trước. Thiếu sót phần hướng dẫn chơi cũng là một khuyết điểm nhỏ của trò chơi, tuy nhiên biết đâu nhà phát triển muốn các bạn tự tìm hướng giải quyết các bài toán gặp phải để tăng phần thú vị?

PHÁT TRIỂN
Recoil Games
PHÁT HÀNH
Recoil Games
NGÀY PHÁT HÀNH
15/11/2011
THỂ LOẠI
Hành động - Giải đố
ESRB
Teen

VÀO VAI NHÀ DU HÀNH VŨ TRỤ

Cốt truyện của trò chơi sẽ được giới thiệu sơ lược khi các bạn bắt đầu một game mới ở màn chơi đầu tiên. Nhân vật chính mà các bạn sẽ vào vai là anh chàng Rochard, một nhà du hành vũ trụ của SkyRig, anh ta sẽ bắt đầu hành trình đến một hành tinh xa lạ để tìm kiếm khoáng sản nhưng sau đó lại bất ngờ tìm ra bí mật của ông chủ tập đoàn SkyRig. Hành tinh nơi mà người chơi bước chân đến là một vùng đất có tính chất vô cùng kỳ lạ, nơi đây bạn có thể điều khiển được trọng lực, thay đổi chúng để các bạn có thể bay cao hơn, bay xa hơn. Bên cạnh đó bạn còn có thể nhấc bổng được những vật nặng mà trong môi trường bình thường một mình bạn không thể làm điều đó. Nghe có vẻ hấp dẫn phải không các bạn, trải nghiệm điều này sẽ giúp các bạn hiểu hơn cảm giác của các nhà du hành vũ trụ khi lọt vào trạng thái không trọng lực trong thực tế là như thế nào. Hình dáng bên ngoài của nhân vật chính khá bắt mắt và dễ để lại ấn tượng cho người chơi, là một chàng trai to con với chiếc bụng phệ và một bộ trang phục rất phù hợp với dáng anh. Bước đầu trò chơi, anh chàng Rochard của các bạn sẽ được trang bị một khẩu G-Lifter (súng trọng trường). Đây là người bạn thân thiết của anh ấy trong suốt trò chơi giúp chúng ta giải quyết các bài toán trong game. Nhìn bề ngoài nó hao hao giống với một chiếc đèn pin cỡ lớn, tuy nhiên những điều mà nó làm được thì nhiều hơn thế, nó có thể dễ dàng nâng những vật nặng và hút chúng về phía người chơi, sau đó ném các vật đó đi theo các hướng được người chơi lựa chọn. Bên cạnh G-Lifter sau này người chơi còn được trang bị thêm một khẩu Rock-Blaster dùng để tiêu diệt các địch thủ sẽ quấy rối Rochard trên đường đi của anh ta. Tuy nhiên, nếu chỉ có di chuyển vật dụng và tiêu diệt đối thủ thì Rochard không thể hấp dẫn được những game thủ khó tính, phần hành động trong game chỉ là phần phụ, phần cốt lõi là phần giải quyết các câu đố gặp phải trong trò chơi. Các bạn phải dùng G-Lifter di chuyển các kiện hàng một cách khéo léo xếp chúng thành chồng hoặc xếp nối tiếp nhau để vượt chướng ngại vật, làm bia chống đạn đối phương hay hạ gục các vị khách không mời một cách nhanh chóng. Cũng chính việc tiêu diệt đối thủ quá nhanh như thế nên có thể một số ít người chơi không hài lòng lắm. Tuy nhiên, đây là một tựa game thiên về mặt giải đố nên việc nhà phát triển không tập trung



quá vào việc xử lý các pha hành động trong game nhằm chủ yếu muốn người chơi tập trung hơn vào việc giải đố.

HÀNH TRÌNH HÀNH ĐỘNG – GIẢI ĐỐ

Có tất cả năm màn chơi lớn mà người chơi phải hoàn thành, bao gồm: Astrominer, Zeronimo, Skyrig, Back to the temple, Old mines. Bắt đầu từ màn chơi đầu tiên, các bạn sẽ thấy có một số nhiệm vụ yêu cầu các bạn làm để có thể đi tiếp được. Các yêu cầu đó sẽ xuất hiện trên màn hình, hoặc thông qua các đoạn hội thoại giữa nhân vật chính và các nhân vật khác xuất hiện trong game. Có rất nhiều cuộc nói chuyện diễn ra trong game, vậy nên nếu người chơi kha khá về vốn từ tiếng Anh, có thể phần nào hiểu thêm về nội dung của câu chuyện trong game hơn. Càng đi xa hơn trong game, càng về các màn chơi sau, mức độ thử thách của các bài toán càng được nâng lên cao. Đôi lúc chúng ta sẽ phải giải đi giải lại một bài toán, tuy nhiên tôi tin rằng nếu cố gắng một chút thì không gì có thể làm chùn bước các bạn. Nhân vật chính của chúng ta có một lượng máu (HP) để tồn tại và nằm góc phải dưới của màn hình, mỗi lần bị té ngã hay bị kẻ địch tấn công, hoặc vướng phải các cạm bẫy chết người chúng ta sẽ bị giảm máu, đến lúc cạn sạch chúng ta sẽ chết tạm thời và quay lại với điểm lưu game (checkpoint gần nhất). Tuy nhiên lượng HP mất đi nếu chưa hết sạch thì sẽ dần tăng lại theo thời gian, vì thế nếu cẩn thận giữ HP tốt một chút thì chúng ta sẽ không phải mất thời gian chơi lại. Các điểm lưu game được bố trí xuyên suốt các màn chơi, thường được đặt ngay sau khi các bạn vừa giải được một câu đố khó, một cạm bẫy nguy hiểm để tiết kiệm thời gian ở lần sau không phải chơi lại với nó nữa. Ngoài ra trong lúc chơi nếu để ý một chút các bạn sẽ thấy được nhà phát triển game đã đặt vào game các chiếc cúp vàng để các bạn sưu tập, thế nhưng thật không dễ để có được chúng vì chúng thường được đặt ở những vị trí đặc biệt, tuy nhiên nếu sưu tập được càng nhiều, các bạn càng chứng tỏ được khả năng của mình có thể làm được những gì.

HINH ÂM ĐẠT CHUẨN

Đó là phần lối chơi và cốt truyện, thế còn hình ảnh và âm thanh trong game thì như thế nào? Nhân vật chính của các bạn di chuyển theo kiểu 2D thế nhưng môi trường xung quanh lại được thiết kế 3D rất bắt mắt khiến người chơi có cái nhìn sâu hơn ở từng phông nền của trò chơi. Các nhân vật hay vật dụng trong game thiết kế theo phong cách hoạt hình vui nhộn sẽ mang đến cho người chơi cảm giác thoải mái khi tham gia vào một thế giới có thể thay đổi trọng lực đầy vui nhộn. Các hình ảnh của các hiệu ứng di chuyển diễn ra rất trơn tru, các tia laser cũng như các vách ngăn trong suốt được thiết kế rất tỉ mỉ đến từng góc cạnh. Về mặt âm thanh, được biên soạn bởi Markus "Captain" Kaarlonen và có sự hòa quyện giữa nhạc nền và nhạc hiệu ứng tạo cho người chơi cảm giác thoải mái dễ chịu để có thể toàn tâm toàn lực tập trung giải quyết các câu đố trong game. Một phần cũng khá hay là âm thanh của các nhân vật nói chuyện với nhau, đặc biệt là nhân vật chính, được lồng tiếng rất ấn tượng và phù hợp với kiểu cách nhân vật đó.

Mặc dù không cần nhiều thời gian để có thể hoàn thành toàn bộ trò chơi, nhưng nếu thật sự khoảng thời gian ít ỏi đó có thể mang đến cho các bạn niềm vui, mang đến sự thoải mái thì tại sao chúng ta lại không thử. Hãy một lần bước chân vào vùng đất lạ kỳ về trọng lực để có thêm một trải nghiệm mới về dòng game giải đố, để có thể chia sẻ với bạn bè những thú vị có được của bản thân mình sau khi thưởng thức nó.

NGUYÊN TÙNG

ƯU

- Lối chơi sáng tạo qua việc kết hợp lối chơi giải đố hấp dẫn pha trộn hành động vui nhộn.
- Đồ họa đẹp kết hợp với âm thanh hay làm tăng thêm sự hấp dẫn cho trò chơi.

KHUYẾT

- Có quá nhiều các cuộc chạm trán kẻ thù không cần thiết.
- Việc tiêu diệt đối thủ quá đơn giản.
- Thời gian nạp game hơi lâu.
- Không hỗ trợ tạo thông tin người chơi để chơi nhiều lần khác nhau, hoặc nhiều người chơi trên cùng 1 máy.

SCOOBY-DOO VÀ CUỘC CHIẾN ĐẦU TIÊN

SỚM ĐƯỢC CHO RA MẮT TRÊN CÁC HỆ MÁY NINTENDO DS, WII, PS2 VÀ CHO ĐẾN NAY PHIÊN BẢN TRÊN PC MỚI ĐƯỢC WARNER BROS TUNG RA. LÀ THỂ LOẠI PHIÊU LƯU KẾT HỢP GIẢI ĐỐ VUI NHỘN CHẮC HẲN SCOOBY-DOO FIRST FRIGHTS SẼ MANG ĐẾN CHO NGƯỜI CHƠI NHỮNG TRẬN CƯỜI THỎA THÍCH CÙNG NHỮNG ĐIỀU THÚ VỊ TỪ CHUYẾN DẠO CHƠI VỚI SCOOBY-DOO VÀ NHỮNG NGƯỜI BẠN.

Scooby-Doo là dòng game được hình thành song song với các bộ phim về chú chó được nhân hóa.

VÀO CUỘC

Nhanh chân lên nào các bạn, chúng ta cùng đến với màn chơi đầu tiên để xem những gì bí ẩn và thú vị đang đợi chúng ta phía trước. Bắt đầu ở vòng chơi đầu tiên các bạn sẽ được xem tiếp một đoạn phim giới thiệu về cô nàng Anna – người mà Scooby Doo và cả nhóm bạn sẽ giúp đỡ. Đoạn giới thiệu khá ngắn phần nào giúp ta biết cốt truyện của màn chơi này là sự xuất hiện của bóng ma trong sân khấu nhạc, tuy nhiên nếu không thích mất thời gian với nó, trò chơi cũng cho phép chúng ta lướt qua các màn giới thiệu đầu mỗi màn chơi. Trước tiên các bạn sẽ vào vai nhân vật chính là Scooby Doo, bên cạnh anh ấy là Shaggy luôn luôn theo sát bên để trợ giúp cho Scooby khi cần thiết. Cả hai bắt đầu tiến vào bên trong khuôn viên trường Louis. Việc điều khiển Scooby Doo khá đơn giản, các bạn dùng các phím mũi tên lên/xuống/qua trái/qua phải để đưa nhân vật đi về hướng mình muốn, muốn nhảy lên - nhấn phím space bar, còn muốn nhảy cao hơn - dùng phím space bar 2 lần liên tiếp. Để tấn công đối thủ hay phá hủy các chướng ngại vật thì dùng phím Ctrl. Hoặc để sử dụng chiêu thức tấn công đặc biệt của mỗi cá nhân trong nhóm dùng phím Enter. Khá đơn giản phải không các bạn, tuy nhiên đôi khi có một số trường hợp khẩn cấp các bạn có thể ấn lộn phím vì thiếu bình tĩnh đấy.

Nhiệm vụ đầu tiên của các bạn là điều khiển nhân vật chính đi tìm lễ hội thức ăn, trên đường đi đừng quên thu nhặt các miếng bánh hình khúc xương nhé, nó là một phần điểm số mà các bạn kiếm được khi chơi game đấy. Các vật dụng như thùng rác ven đường và các vật nhỏ khác các bạn có thể phá hủy chúng vì bên trong lúc nào cũng chứa đựng một lượng bánh xương nhất định. Các bạn biết vũ khí của Scooby Doo là gì không, một sợi dây dài được làm từ nhiều khúc xúc xích, tuy nhiên khi sử dụng qua rồi thì các bạn sẽ thấy được sự lợi hại

SCOOBY-DOO™ FIRST FRIGHTS	
PHÁT HÀNH	Warner Bros
PHÁT TRIỂN	Torus Games
THỂ LOẠI	Phiêu lưu giải đố
NGÀY PHÁT HÀNH	12/12/2011
ESRB (TUỔI)	Teen
HỆ MÁY	PC
CẤU HÌNH: P4 2.0 GHz, Ram 1GB, VGA 128MB, DirectX®: 9.0c trở lên , HDD: 1,6GB. HĐH: Window XP, Vista, Win 7.	

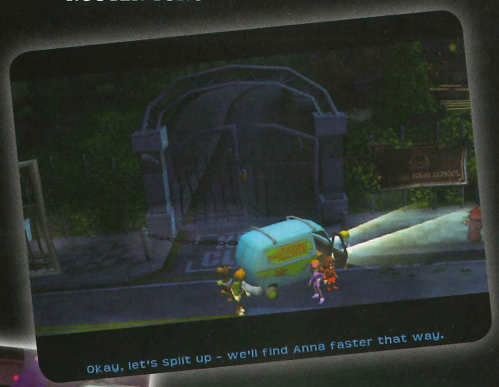
của nó đấy. Còn anh chàng Shaggy thì có khả năng bắn đạn cao su bằng cái nẹp gỗ và khả năng đu dây lên cao bằng cái yo yo ở những vị trí thích hợp (vòng tròn màu xanh phát sáng). Bên cạnh đó các nhân vật còn lại như Velma có khả năng sử dụng các cuốn sách như một vũ khí tấn công đối phương hoặc phá vỡ các sọt rác ven đường và khả năng điều khiển các máy móc để giải quyết các bài toán trong trò chơi. Daphne lại có khả năng leo trèo cột ở các khu vực cần thiết và khả năng bay đá xoáy để tấn công kẻ thù. Fred thì có thể ném bom gây choáng cho đối phương, hoặc dùng tay đánh đối thủ hoặc đẩy các vật nặng.

Trong lúc chơi sẽ có lúc các bạn được thay đổi nhân vật chơi, chẳng hạn chuyển từ điều khiển Scooby Doo sang điều khiển Shaggy, chức năng này khá hay, nhà phát triển muốn cho chúng ta có những trải nghiệm mới ở những nhân vật khác nhau, vì mỗi nhân vật có những chiêu thức cũng như cách di chuyển và hoàn thành các bài toán đố trong game khác nhau. Có đôi lúc phải lựa đúng được nhân vật mới có thể hoàn thành được nhiệm vụ nào đó. Công việc đầu tiên tôi nghĩ các bạn sẽ nhanh chóng hoàn thành với vai trò của Scooby Doo và Shaggy là tìm ra khu vực ăn uống mà họ mong muốn, sau đó sẽ có phần nạp game (loading) để chuyển cảnh sang màn chơi mới với vai trò của Velma và Fred. Càng về sau các bài toán, các câu đố càng phức tạp hơn, song song đó là các màn hành động vui nhộn để tiêu diệt đối phương, nhưng nếu không cẩn thận thì các bạn có thể phải chơi lại khi bị đối phương tiêu diệt đó. Cuối mỗi màn chơi lớn (episode) sẽ có phần thử thách là tiêu diệt trùm (boss) dành cho các bạn. Còn rất rất nhiều điều thú vị phía trước mà tôi tin các bạn sẽ muốn tự mình trải nghiệm để thưởng thức cái hay của trò chơi mang đến.

HÌNH ÂM: QUEN MÀ LẠ ĐẾN THÚ VỊ

Hình ảnh 3D của các nhân vật chính, lũ quái vật và khung cảnh của các màn chơi trong game tuy có sự tương tác sinh động và mang phong cách hoạt hình vui nhộn nhưng chưa được sắc sảo lắm ở các chi tiết nhỏ. Tuy nhiên đối với một trò chơi thiên về lối chơi và nội dung giải đố thì điều này chấp nhận được. Còn về âm thanh, tôi nhận thấy đây là điều lôi cuốn người chơi không thua gì cốt truyện và lối chơi, cách lồng tiếng của Frank Wellker cho Fred và Scooby Doo, Scott Innes cho Shaggy, Grey DeLisle cho Daphne và Mindy Cohn cho Velma quá tuyệt, cùng với các âm thanh nhạc nền và nhạc hiệu ứng kết được hòa phối một cách phù hợp trong trò chơi ở các bối cảnh khác nhau. Một phần lạ và thú vị nữa là những tiếng cười rộn rã của khán giả được lồng vào các đoạn đối thoại của các nhân vật làm cho các bạn thấy rất vui và nhầm lẫn như mình đang xem phim hoạt hình vậy. Và tôi tin đây sẽ là những yếu tố làm số lượng game thủ đến với trò chơi ngày càng tăng thêm. Hãy cùng Scooby Doo có một chuyến phiêu lưu thật vui và thú vị sau những bộn bề của công việc hàng ngày.

NGUYỄN TÙNG



ƯU

- Lối chơi sáng tạo qua việc thay đổi nhân vật chính trong lúc chơi.
- Âm thanh hay góp phần làm nên sự lôi cuốn của trò chơi.
- Cốt truyện mang đến nhiều trải nghiệm mới cho người chơi.

KHUYẾT

- Bài toán trong game đôi lúc khá đơn giản.
- Việc lưu trò chơi còn gây nhiều rắc rối cho người chơi.
- Đồ họa 3D chưa thật sự bắt mắt.

OFF-ROAD DRIVE

THỬ THÁCH ĐỊA HÌNH

EVERYONE E CONTENT RATED BY ESRB

PHÁT TRIỂN
1C Avalon
PHÁT HÀNH
1C Company
NGÀY PHÁT HÀNH
29/09/11
THỂ LOẠI
Đua xe
ESRB
Everyone

Nếu bạn cảm thấy seri game đua xe DIRT tập trung hơi nhiều vào yếu tố tốc độ và phong cách đua thay vì sự bụi bặm và khắc nghiệt của địa hình thì Off Road Drive (ORD) chính là tựa game mà bạn cần. Tựa đề đã nói lên tất cả, đi kèm với sự mô phỏng cảm giác đua xe chân thực, bạn còn phải đối phó với đủ loại bùn đất, sỏi đá, cát lún hay đầm lầy… Ở các tựa game cùng thể loại, thông thường bạn sẽ phải tập trung vào các yếu tố chủ đạo như tăng tốc, vào số, điều hướng và nhấn phanh. Nhưng với ORD thì khác, tốc độ chỉ là thứ yếu và ngoài việc bạn phải đưa những chiếc xế hộp thể thức 4x4 về đích an toàn, bạn còn phải có tinh thần để đón nhận nhiều thứ bất ngờ mà game đã chuẩn bị sẵn để nghênh tiếp bạn trên đường đua.

HÌNH TỐT ÂM TẠM

Với thiết lập đồ họa cao nhất, hình ảnh trong game hiện lên cực kì đẹp mắt. Cấu hình đòi hỏi của ORD không quá cao so với mặt bằng phần cứng hiện nay nên hầu hết các bạn sẽ có cơ hội thưởng lãm trọn vẹn những cảnh đẹp trong game. Tất cả đều có độ chi tiết cao và game vẫn giữ được lượng khung hình ổn định trong suốt quá trình chơi. Tuy camera có hơi bị giật khi số lượng vật thể trên màn hình tăng cao, đặc biệt là những thứ nhỏ nhặt như đá cuội, cây cối, thảm cỏ hay ánh mặt trời, nhưng hầu như chúng không ảnh hưởng gì đến việc điều khiển chiếc xe của bạn.

Ấn tượng nhất ở mảng đồ họa chính là hình ảnh bánh xe hằn lên địa hình đường đua rất thực. Khi bạn lái xe qua vũng bùn, bạn sẽ tạo ra các rãnh lún trên nền đất phía sau xe. Đó không đơn thuần chỉ là sự thay đổi hình ảnh của vân phủ bề mặt mà các rãnh lún này có độ sâu hẳn hoi và chúng vẫn hiện diện ở các vòng đua sau đó. Trong nhiều hoàn cảnh, chúng sẽ là lợi thế để bạn có được một cú bo cua đẹp mắt, nhưng chúng cũng có thể sẽ trở thành những chướng ngại vật rất khó chịu. Khi xe của bạn mắc kẹt và bạn cố vùng vẫy để thoát ra, bùn đất sẽ bắn lên màn hình, đồng thời phủ đầy lên chiếc xe tạo cảm giác rất lầy lội nhưng trông khá tuyệt.

Là một tựa game đua xe mô phỏng nên nếu bạn thích những âm thanh động cơ gầm rú âm lượng lớn thì bạn sẽ hài lòng với ORD. Game cho phép bạn hoàn toàn tùy nghi cân chỉnh để có được một môi trường âm thanh vừa ý nhất. Các hiệu ứng âm và nhạc nền phù hợp với không khí và ngoại cảnh đường đua, tuy không hoành tráng như đồ họa nhưng theo ý kiến chủ quan của người viết thì phần nghe trong ORD đã hoàn thành tốt vai trò của nó.

KHÓ NHƯNG HẤP DẪN

Đầu tiên ORD sẽ dẫn dắt bạn đi sơ qua phần hướng dẫn (Tutorial). Trong khi nhiều tựa game có phần tutorial dài dòng, phức tạp thì ORD tổ chức rất chặt chẽ, tiện dụng và dễ hiểu. Trước hết game sẽ dạy bạn các bước cơ bản để điều khiển xe, dùng các phím mũi tên để tăng tốc, bẻ lái hay phanh gấp. Các chức năng phụ như thắng tay, vào số cũng được hỗ trợ đầy đủ. Hãy luyện tập kĩ lưỡng các thao tác này vì những bước kế tiếp sẽ rất phức tạp.

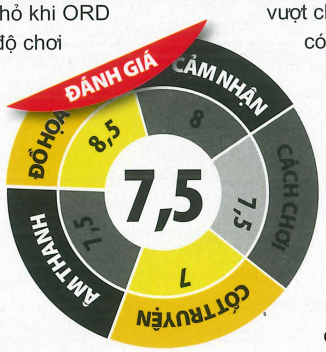
Các chướng ngại vật đòi hỏi phải có nhiều chiến thuật khác nhau để vượt qua. Chẳng hạn bạn mắc kẹt trong một đầm lầy, bánh sau không hoạt động? Hãy chuyển sang chế độ 4-wheel drive. Không thể vượt qua một bề mặt nào đó? Hãy điều chỉnh lại bộ truyền động của xe vì nó có tác dụng làm cho những bánh sau xe quay với nhiều tốc độ khác nhau khi vào đường vòng. Vào số thấp khi cần tăng sức tiến, độ vọt của xe. Gặp khó khăn với những vũng bùn? Bạn hãy giảm áp lực tác động lên vỏ bánh xe nhưng hãy nhớ chỉnh lại như cũ khi bạn đã thoát được ra ngoài.

Ngoài ra bạn có thể dùng máy tời để cứu nguy mỗi khi mắc kẹt ở đâu đó. Nhìn chung khâu mô phỏng được 1C thực hiện khá tốt và toàn diện nhưng độ khó cao có thể làm nhiều người nhanh chóng nản lòng. Nếu không muốn nhọc công chinh phục chiếc xe của mình, bạn có thể nhấn phím R để reset trạng thái xe ngay lập tức, nhưng bạn sẽ phải chịu phạt một khoảng thời gian nhất định trước khi được quyền đua tiếp. Sau khi dạy cho bạn tất cả những điều cần thiết, Tutorial tiến hành sát hạch bạn bằng một vòng đua thử. Chỉ tiêu tốn khoảng 15 phút nhưng những gì bạn học được thực sự sẽ giúp ích rất nhiều trong những thử thách kế tiếp.

Nếu không thỏa mãn với những chiếc xe cung cấp sẵn, bạn có thể tùy biến các thành phần của chúng như vỏ xe, phuộc nhún hay màu sơn… ORD chứa 6 khu vực bao gồm tổng cộng 42 vòng đua cho bạn lựa chọn. Bên cạnh phần chơi đơn, ORD còn hỗ trợ phần chơi trực tuyến hoặc qua mạng cục bộ với tối đa 4 người chơi cùng lúc. Ở thời điểm hiện tại, sẽ lý tưởng hơn nếu bạn có thể mời bạn bè tham gia vì có rất ít người chơi online khi kết nối vào máy chủ. Mỗi khu vực trong game có nhiều giải đấu lớn nhỏ khác nhau, mỗi giải gồm 3 vòng đua. Hãy cố giành điểm số thật cao vì nó sẽ quyết định những thứ bạn mở khóa được là gì, đó có thể là những chiếc xe mới, giải đấu mới, khu vực mới và rất nhiều đặc tính thú vị khác.

Một cách tổng quan, chất lượng phần chơi đơn khá tốt so với giá tiền và quy mô của game. Có một khuyết điểm nhỏ khi ORD không tồn tại chế độ chơi tự do (Free Play) dành cho những ai thích hòa nhập vào game ngay mà không phải trải qua các giải đấu hay những thủ tục mở khóa vật dụng nhiều tầng. Đa phần người chơi phổ thông yêu thích cách họ có thể vùng vẫy tự do trên đường đua với chiếc xe của mình mà không bị ràng buộc bởi thắng thua hay bất kì quy định nào. Mặt khác do giành chiến thắng trong ORD là một thử thách thật sự, vì vậy Free Play sẽ là liều thuốc giải trí cực kì hợp lý sau những giờ tranh tài mệt mỏi. Tuy nhiên thiếu sót này không làm thuyên giảm nhiều nét hấp dẫn và hoang dại mà ORD mang đến cho bạn.

ORD cống hiến một trải nghiệm lạ lẫm về thể loại đua xe địa hình. Hẳn nhiều người sẽ nhận thấy game thiên nhiều về hướng mô phỏng, đôi lúc lại xen vào một chút yếu tố chiến thuật lẫn giải đố. Nhưng tất cả sự thêm thắt đó đều ở mức độ vừa phải, không quá đà nên lối chơi không bị loãng mà vẫn tập trung tốt vào mặt đua xe lẫn vượt chướng ngại vật. Bạn có thể không phải là một tay đua kiệt xuất, nhưng nhiều người sẽ phải ngoái nhìn khi chứng kiến cảnh bạn dũng mãnh xông pha qua những vũng bùn lầy lội, chinh phục những tảng đá cứng đầu hay những ổ gà thuộc hàng khủng.

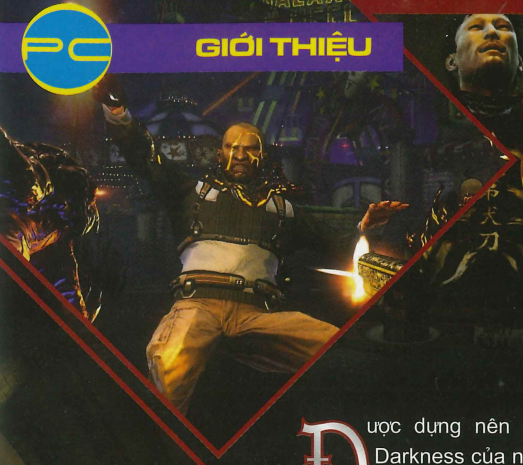


ORD là dạng game bạn thoải mái quăng mình vào thế giới của nó mà không phải nghĩ ngợi nhiều đến cách chơi cũng như hệ thống nhiệm vụ rườm rà. Đừng đặt nặng vấn đề thắng thua, hãy chơi để mắc kẹt và tự giải thoát mình khỏi những rào cản đó, bạn sẽ tìm thấy những cảm giác thích thú đầy hào hứng. Công thức mà 1C áp dụng cho ORD chưa hẳn tối ưu nhưng cũng đầy hấp lực và những ai hâm mộ thể loại này sẽ yêu thích nó, cũng như tràn trề hy vọng vào những thứ hay ho hơn ở các phiên bản kế tiếp.

ĐẮC HOÀI

UU
* Màn chơi và thể loại xe phong phú.
* Hình ảnh có độ chi tiết cao.
* Yêu cầu cấu hình vừa phải.

KHUYẾT
* Nhịp game hơi chậm.
* Độ khó cao.
* Việc vượt qua các chướng ngại vật đôi khi khá bất tiện.



Phía Sau Bóng Tối

Được dựng nên theo bộ truyện tranh The Darkness của nhà xuất bản Image Comics, The Darkness được phát hành vào năm 2007. Tựa game nói về Jackie Estacado, một gã con lai Mỹ – Italia chuyên "làm thuê" cho các bố già Mafia để kiếm sống, và tình cờ có được quyền năng của Darkness – một thực thể bóng tối được truyền lại từ nhiều đời trước. The Darkness II tiếp tục câu chuyện của phần đầu, nhưng lấy bối cảnh hai năm sau những sự kiện đã xảy ra và Jackie hiện tại đã trở thành một bố già Mafia đầy quyền lực.

PHÁT HÀNH	2K Games
PHÁT TRIỂN	Digital Extremes
THỂ LOẠI	FPS
NGÀY PHÁT HÀNH	07/02/2012
ESRB (TUỔI)	Teen
HỆ MÁY	PC, Xbox 360, PS3

CẤU HÌNH: Intel Core 2 Duo 2GHz hoặc tương đương, Ram 1,5GB, VGA nVidia GF8600 256MB hoặc hơn, HDD: 10GB, HĐH: Window XP.

Súng và phép thuật

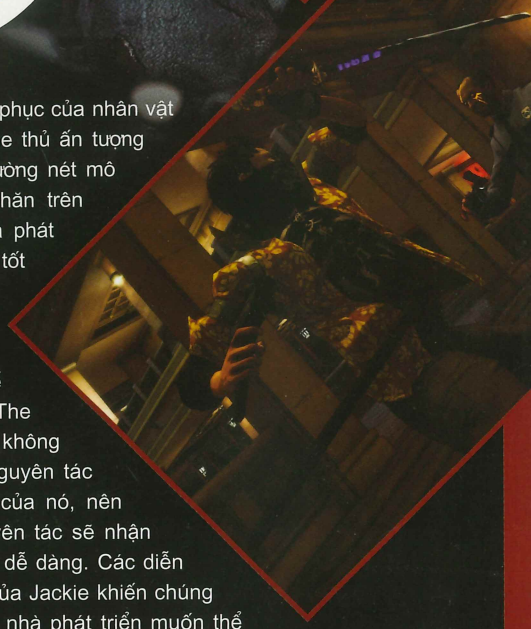
So sánh với những game bắn súng khác, hệ thống vũ khí của The Darkness II tỏ ra khá nghèo nàn, khi chỉ bao gồm một vài loại vũ khí cơ bản như súng lục, tiểu liên, shotgun và súng trường. Sự vắng bóng của các loại vũ khí hạng nặng và súng bắn tỉa trong game tỏ ra khá dễ hiểu, bởi Jackie hoàn toàn có thể gây ra sự tàn phá tương đương mà không cần đến những thứ "ngoại cỡ" này. Việc sử dụng các quyền năng của Darkness cũng mang lại phần thưởng lớn hơn là việc bắn hạ đối thủ, và các quyền năng này luôn đòi hỏi Jackie phải tiếp cận với đối phương để có thể thực hiện chúng.

Với tất cả giới game thủ của thể loại bắn súng thì "dual wielding" (hai tay hai súng) hẳn đã quá quen thuộc. Trong một trò chơi phá cách như The Darkness II, các nhà phát triển phải cho vào một thứ gì đó mới mẻ hơn. Và nhờ vào thiết lập của game, họ đã tìm ra "quad wielding", cho phép game thủ có khả năng chộp lấy các vật thể trong môi trường, thực hiện các đòn tấn công cận chiến và cầm súng bằng cả hai tay, tất cả diễn ra cùng một lúc. Tính năng này biến Jackie thành một cỗ máy hủy diệt và sẵn sàng thổi tung mọi thứ cản đường. Chỉ có duy nhất một điều có thể làm chùn bước Jackie trên con đường của sự hủy diệt: sự trùng lặp của các phím bấm. Đây cũng là một điều dễ hiểu, bởi đôi khi bạn sẽ không làm được điều mình muốn một cách chính xác do phải chịu áp lực từ những pha hành động tốc độ cao với hàng chục đối thủ.

Nhưng đối thủ của người chơi lần này cũng không phải là những gã côn đồ đường phố hạng bét. Đây là một tổ chức ngầm đầy thế lực, có đủ khả năng tài chính cần thiết để tạo nên một đội quân của riêng nó, cùng với quyết tâm sở hữu Darkness. Jackie sẽ phải đối đầu với những binh sĩ cuồng tín, được trang bị bằng các loại vũ khí cả hiện đại lẫn phép thuật. Chúng có trí tuệ đáng kinh ngạc và mức độ lì đòn không hề thua kém nhân vật chính của chúng ta. Bạn sẽ tự mình cảm nhận được trí thông minh của chúng khi dõi theo những bước chân của Jackie. Bởi biết rõ điểm yếu của Jackie và The Darkness đều là ánh sáng, nên chúng có khả năng sử dụng linh hoạt các loại trang bị như đèn pha, lựu đạn phát quang và biết ẩn nấp trong ánh sáng, nơi mà những quyền năng Darness của Jackie bị hạn chế tối đa. Tất nhiên, Jackie cũng có thể phá hủy hoặc tránh né những nguồn sáng này để giữ lấy ưu thế về mình, nhưng bản thân điều này cũng đã là một thử thách khi kẻ địch còn rất thiện chiến và được trang bị những loại vũ khí đủ sức uy hiếp đến Jackie cả khi anh ta ở trong tình trạng tốt nhất trong bóng tối. Bên cạnh các binh sĩ thông thường, người chơi còn có cơ hội gặp được những con "trùm" xuất hiện dọc theo cốt truyện của game, và mỗi đối thủ đều mang lại những thử thách riêng khá thú vị.

Sau khi hoàn tất mục chơi đơn và trải nghiệm đủ những

Bạn không phải là một người hùng của công lý. Đấy là điều duy nhất bạn cần biết trước khi tham gia vào cuộc phiêu lưu của Jackie Estacado.



The Darkness II

giờ phút hào hứng cùng một chút kinh hoàng của nó, game thủ có thêm một vài lựa chọn để tiếp tục cuộc chơi của mình. Trong đó mục New Game+ cho phép người chơi bắt đầu lại với tất cả những nâng cấp đã có được giữ nguyên, nhưng đáng kể nhất là Vendetta, một chế độ chơi co-op với cốt truyện riêng biệt cho phép game thủ chọn giữa một trong số bốn nhân vật sở hữu một phần quyền năng của Jackie. Mục chơi này là một lựa chọn thú vị cho những ai muốn thưởng thức những pha hành động tốc độ và mãnh liệt của game cùng với bạn bè, thế chỗ cho chế độ chơi đối kháng trong phiên bản trước.

Hình âm hài hòa

Đến với The Darkness II, bất kì ai cũng sẽ chú ý ngay đến phong cách đồ họa. Sử dụng một kĩ thuật được nhà phát triển gọi là "Graphic Noir". Những khung hình trong game được sơn phết trên những sắc độ đen và xám khác nhau để tạo nên một ấn tượng độc đáo. Những nhân vật mang lại cho game thủ cảm giác như đang xem một quyển truyện tranh động ngay trên màn hình. Thêm vào đó, những chi tiết trên trang phục của nhân vật cũng dễ dàng gây cho game thủ ấn tượng tương tự, nhờ vào những đường nét mô phỏng bóng và các nếp nhăn trên trang phục. Có thể nói nhà phát triển Digital Extremes đã làm tốt công đoạn dựng nên thế giới trong game bằng phong cách hình ảnh của mình.

Phần cốt truyện có thể nói là điểm yếu duy nhất ở The Darkness II. Do hoàn toàn không bám theo cốt truyện của nguyên tác mà chỉ sử dụng bối cảnh của nó, nên những ai đã xem qua nguyên tác sẽ nhận thấy sự khác biệt một cách dễ dàng. Các diễn biến tâm lý của Jackie khiến chúng ta nhận thấy nhà phát triển muốn thể hiện Jackie như một kiểu "anh hùng bi kịch", nhưng Jackie đã là một tên sát thủ từ trước khi có Darkness và nhà phát triển đã hoàn toàn thất bại trong nỗ lực "chỉnh sửa" hình tượng nhân vật chính của mình. Dù vậy, giọng lồng tiếng của Brian Bloom cho Jackie (và Mike Patton lồng tiếng cho Darkness) tỏ ra rất phù hợp với các tình huống trong game cũng như tình cảm của nhân vật chính.

LƯU
- Đồ họa và âm thanh tốt.
- Cảm giác bắn tốt
- Đối thủ thử thách
- Chế độ Vendetta thú vị

KHUYẾT
- Thời lượng game quá ngắn

Lời kết

Do được thực hiện bởi một nhà phát triển mới, nên những game thủ đã chơi qua phiên bản đầu có thể sẽ nhận thấy sự thay đổi trong trò chơi, chẳng hạn "quân đoàn" Darkling chỉ còn lại một lão Darkling duy nhất nhưng lại hết sức cá tính, và có những kĩ năng riêng thú vị như "nhập hồn" hay phối hợp cùng Jackie trong chiến đấu. Một số chỉnh sửa như xóa bỏ khả năng đánh lén của Tendril cũng được thực hiện nhằm đẩy nhịp độ của trò chơi lên cao hơn, buộc Jackie phải liên tục tiến về phía trước trong các trận chiến. Nhìn chung, nếu bỏ qua điểm yếu về cốt truyện và thời lượng quá ngắn của game, thì The Darkness II chắc chắn là một lựa chọn không tồi cho những ai muốn có những khoảnh khắc hành động thật hoành tráng cho riêng mình.

PHẠM LÊ

KINGDOMS OF AMALUR: RECKONING

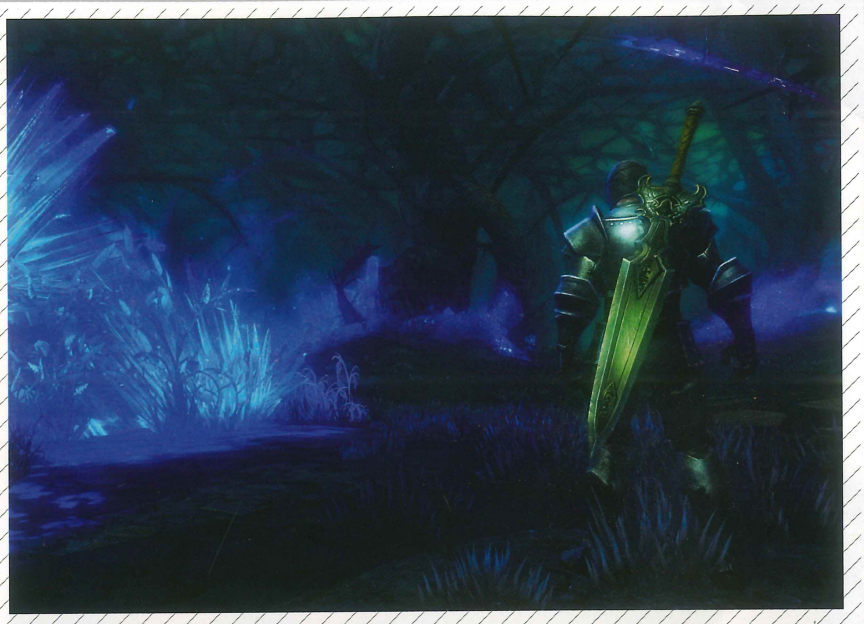
VẬN MỆNH XỨ AMALUR

Nhờ vào Giếng Linh hồn (Well of Souls), bạn hay nhân vật chính đã thoát khỏi bàn tay của tử thần, hoàn toàn mất đi ký ức và tỉnh dậy giữa một nơi xa lạ. Kingdoms of Amalur: Reckoning (KAR) có một khởi đầu khá ấn tượng.

PHONG CÁCH RPG MỚI

Đừng để hình ảnh tăm tối và ngột ngạt ban đầu của trò chơi đánh lừa bạn. Ngay cả trong những phút đầu khi những gì bạn nhìn thấy chỉ là những đường hầm tối tăm và chật hẹp, thì tính năng chiến đấu của trò chơi cũng đã tỏa sáng để giữ chân game thủ chờ đợi những điều tốt đẹp sẽ đến sau đó. Những động tác chiến đấu hoa mĩ và hào nhoáng nhưng đầy sức mạnh của game chắc chắn sẽ mang lại cho game thủ cảm giác hài lòng khác hẳn với lối chơi chậm chạp và cẩn thận của nhiều trò chơi khác cùng thể loại nhập vai (RPG). Dù vậy, bạn sẽ nắm được hệ thống chiến đấu này chỉ trong ba giây nhờ việc không bao giờ phải nhớ nhiều hơn hai phím bấm, và chỉ cần thêm một ít thời gian để thuần thục động tác tránh né và đón đỡ thì người hùng mới của Amalur đã sẵn sàng lên đường dẹp tan cái ác. Mặc dù các loại quái vật trong game chỉ dừng ở mức đếm được trên hai bàn tay nhưng sự pha trộn khéo léo giữa chúng với nhau cũng đủ sức thử thách người chơi.

Ngay khi được giải phóng tầm mắt, người chơi sẽ nhanh chóng nhận ra sự rộng lớn của trò chơi chỉ bằng cách nhìn vào bản đồ thế giới. KAR là một bộ sưu tập



KHUYẾT

» Thiếu cân bằng giữa các kĩ năng và vũ khí.
» Đối thủ không đa dạng.

ƯU

» Đồ họa và âm thanh tuyệt vời.
» Lối chơi đa dạng và linh hoạt.
» Thế giới mở rộng lớn.

tuyệt vời của những khung hình đẹp mắt, sinh động và đầy màu sắc. Bạn sẽ tìm thấy sa mạc nóng bỏng, rừng già âm u, đầm lầy ẩm ướt và những bình nguyên lộng gió cùng tất cả những gì cần có trong một RPG đỉnh cao. Việc khám phá toàn bộ các vùng đất và hoàn thành mọi nhiệm vụ cả chính lẫn phụ đòi hỏi người chơi phải bỏ ra khoảng … 100 giờ chưa tính đến những bí mật ẩn giấu khắp nơi trong game. Thế giới của KAR bao gồm rất nhiều miền đất khác nhau được chia thành nhiều địa danh nhỏ, gồm các làng mạc, thành trì và cả hang động ẩn sâu trong lòng đất. Mỗi nhân vật trong game đều được lồng tiếng một cách sắc sảo và cẩn thận, đặc biệt bạn sẽ rất khó nhận ra một sự trùng lặp nào trong giọng nói của họ.

Cũng như mọi RPG khác, game thủ sẽ kiếm được kinh nghiệm sau khi khám phá ra những nơi chưa từng đặt chân đến, tiêu diệt quái vật hoặc hoàn tất các nhiệm vụ để nâng cao cấp bậc, học kĩ năng và chiêu thức mới. Với ba cây kĩ năng Might (sức mạnh), Finesse (linh hoạt) và Magic (phép thuật), game cho phép người chơi tự do phát triển nhân vật thay vì gò bó người hùng của chúng ta vào một quyết định được làm ra vội vã trong năm phút đầu game. Bạn có thể là một hiệp sĩ của máu nóng và thép lạnh, một sát thủ vô hình hay một pháp sư quyền năng, và cũng có thể là cả ba cùng một lúc. Bên cạnh việc chiến đấu bằng vũ khí thông thường, tính năng "Fateshift" cho phép người chơi tiến vào trạng thái làm chậm thời gian để tung ra những đòn tấn công mạnh mẽ và khả năng kết liễu đối thủ nhanh chóng. Trang bị mà nhân vật sử dụng cũng góp phần định hình nên lối chơi, chẳng hạn một pháp sư với giáp nhẹ và vũ khí chakram có thể gây sát thương vật lý rất cao cùng với những phép thuật khó lường, nhưng đòi hỏi một lượng điểm kĩ năng kha khá để có thể trở nên mạnh mẽ. Và không chỉ có thế, bạn còn có thể thay đổi nhân vật của mình bất cứ lúc nào thông qua các nhân vật Fateweaver, cho phép trải nghiệm một lối chơi hoàn toàn mới. Ngay cả trong cùng một lớp nhân vật, các vũ khí khác nhau cũng sẽ dẫn đến một lối chơi khác nhau, mang lại rất nhiều cách kết hợp cho game thủ.

LI KỲ CỐT TRUYỆN

Thế giới trong game được dựng nên dưới bàn tay của nhà văn R.A Salvatore, một cây bút bậc thầy của thể loại fantasy với rất nhiều yếu tố đến từ những câu chuyện dân gian. Vì thế, ngay cả khi chu du trong thế giới rộng lớn của game,

TÊN GAME:	Kingdoms of Amalur: Reckoning
THỂ LOẠI:	Nhập vai
PHÁT HÀNH:	EA
PHÁT TRIỂN:	38 Studios, Big Huge Game
NGÀY PHÁT HÀNH:	07/02/2012
ESRB (TUỔI):	Teen
HỆ MÁY:	PC, Xbox 360, PS3

CẤU HÌNH TỐI THIỂU	CPU	Intel Core 2 Duo 2.2GHz hoặc tương đương
	RAM	1GB (XP), 2GB (Vista, 7)
	VGA	nVidia GF8800 512MB hoặc tương đương
	OS	XP/Vista/Windows 7
	HDD	10 GB

bạn cũng sẽ tìm được những hòn đá Lorestone kể những câu chuyện cổ, các rương báu bị khóa bằng phép thuật hay đơn giản là hái thuốc và nhìn ngắm những sinh vật lang thang trong rừng. Nếu muốn "đổi gió" khi đã chán làm một hiệp sĩ cứu nhân độ thế, bạn cũng có thể đổi nghề làm một tay trộm vặt, với mục tiêu là những túi tiền của dân cư hay các rương đồ trong nhà của họ. Tất cả những thứ này tưởng như nhỏ nhặt, nhưng đều góp phần thổi nên sức sống của một vùng đất tuyệt đẹp và mang lại cho game thủ cảm giác hòa nhập vào trò chơi.

Tuy nhiên, một trong những điểm yếu của game là sự phân chia các kĩ năng tỏ ra không hợp lý và thiếu cân bằng. Một số tỏ ra mạnh mẽ và hữu hiệu trong mọi tình huống, còn số khác lại quá yếu và chẳng mấy khi được sử dụng, chẳng hạn như cung và đũa phép (wand). Việc định sẵn sức sát thương của các kĩ năng cũng khiến cho chúng chỉ hữu dụng trong thời gian đầu, còn về giữa game, khi trang bị và cấp bậc của người chơi cũng như đối thủ đã lên cao thì các kĩ năng tỏ ra hoàn toàn vô dụng. Sự thiếu cân bằng cũng xảy ra khi game thủ có khả năng chế tạo những loại trang bị cực "khủng" mạnh hơn cả những món đồ độc được thiết kế sẵn, khiến cho việc săn tìm trang bị phần nào mất đi thú vui của nó. Thêm một điểm trừ nữa là các trận đấu trùm của game lại khá đơn giản ngay cả khi chơi ở độ khó cao nhất.

HÌNH, ÂM MÃN Ý

Không đòi hỏi một cấu hình "khủng", Kingdoms of Amalur sử dụng nhiều hiệu ứng ánh sáng và blur để che đi những khuyết điểm trong các mô hình, và tạo nên những khung hình tuyệt đẹp với cái giá phải trả rất nhỏ. Chỉ cần một cỗ máy tầm trung, game thủ đã có thể thưởng thức trò chơi ở mức hình ảnh cao nhất một cách mượt mà. Tuy nhiên, do là một game đa hệ máy và phải thích ứng với cấu hình hạn chế của các hệ console nên "tầm mắt" của game thủ cũng bị thu hẹp, mô hình các nhân vật phụ không thật chi tiết và các biểu cảm khuôn mặt cũng như ngôn ngữ hình thể trong các cuộc hội thoại cũng khá nghèo nàn. Bên cạnh đó, việc không được tự do bay nhảy qua các chướng ngại trong game cũng là một điểm trừ nho nhỏ vào hệ thống di chuyển của game. Dù vậy, trong suốt thời lượng hàng trăm giờ của trò chơi, hẳn game thủ không bao giờ bị kẹt vào một góc nào đó hay mắc phải những lỗi khó hiểu về đồ họa, một điều hết sức đáng khen trong một trò chơi với môi trường rộng lớn và phức tạp như KAR.

Kingdoms of Amalur: Reckoning là một trò chơi đỉnh cao, với một thế giới mở rộng lớn, nội dung phong phú, những nhân vật sinh động và một hệ thống bối cảnh hoành tráng được thiết kế tỉ mỉ. Mặc dù vẫn có những nhược điểm của riêng mình, nhưng qua những gì đã thể hiện, trò chơi chắc chắn sẽ là một cái tên khó quên của thể loại RPG. Và ngay khi chúng ta đang thưởng thức trò chơi này, phiên bản online của nó mang tên Copernicus cũng đang được hoàn tất bởi bàn tay của những con người tài ba trong hàng ngũ nhà phát triển 38 Studio.

PHẠM LÊ

Final Fantasy XIII-2

THÁCH THỨC ĐỊNH MỆNH

Ngay từ khi phát hành, Final Fantasy XIII đã được đón nhận bởi hai luồng khen-chê rõ rệt do game mang đến một phong cách chơi hiện đại và Tây hóa hơn so với những đàn anh của mình. Dù thế không ai phủ nhận rằng thế giới trong game rất rộng lớn và việc không tận dụng hoàn toàn bởi lối chơi tuyến tính quả là một sự phí phạm. Vì thế, tuy chính Square Enix đã nhiều lần khẳng định không có kế hoạch phát hành thêm nội dung tải về (DLC), nhưng lại tung ra một quyển tiểu thuyết ngắn "Final Fantasy XIII - Episode i" - kể về những sự kiện sau khi kết thúc trong phiên bản Final Fantasy XIII International Ultimate Hits phát hành tại Nhật Bản, đã khiến các fan nghi ngờ rằng họ sẽ tung ra một tựa game độc lập tiếp diễn những bí ẩn chưa giải đáp trong tiểu thuyết.
Và hai năm sau kể từ Final Fantasy XIII, phần tiếp theo của nó, XIII-2 đã ra đời.

HÀNH TRÌNH VƯỢT THỜI GIAN

Cốt truyện của Final Fantasy XIII-2 (FF13-2) diễn ra sau khi Final Fantasy XIII (FF13) kết thúc với sự sụp đổ của Cocoon khiến cho một phần ba Cocoon và dân số trong đó bị tiêu diệt hoàn toàn, đồng thời khiến Vanille và Fang hóa thân thành "crystal" để làm cột trụ chống đỡ phần còn lại của Cocoon. Dù cứu được mọi người, nhưng điều đó lại gây ra những ảnh hưởng thời gian khiến Lightning mất tích ngay sau đó, đồng thời gây ra sai sót trong ký ức của tất cả mọi người trong nhóm Lightning khiến mọi người đều lầm tưởng Lightning đã hy sinh sau sự cố. Duy chỉ có Serah Farron, em gái của Lightning là không tin điều đó, dù cho cảm nhận của cô chỉ rất mơ hồ.

Ba năm sau sự kiện đó, năm AF 03 (After Fall – đánh dấu thời đại mới kể từ sau sự sụp đổ của Cocoon), một mảnh thiên thạch rơi xuống New Bodhum (ngôi làng Bodhum xưa kia nay đã định cư trên Gran Pulse) đã đem theo nhân vật bí ẩn Noel Kreiss từ tương lai trở về để giải thích cho Serah hiểu rằng Lightning vẫn còn sống và đang chiến đấu với kẻ thù truyền kiếp Caius Ballad tại thánh địa Valhalla. Nhận thấy điều Noel nói trùng với giấc mộng trước đó của mình, Serah quyết định cùng Noel du hành vượt thời gian để giải cứu Lightning và tìm hiểu lý do của sự kiện biến đổi thời gian đang diễn ra.

CẢI TIẾN LỐI CHƠI

"Quá tuyến tính" – đây là lời nhận xét chung của hầu hết những người từng chơi qua FF13 do game gò bó người chơi trên một con đường duy nhất, không được tự do khám phá mãi cho đến khi gần kết thúc game. Thật may mắn vì FF13-2 đã khắc phục được phần nào nhược điểm đó khi đem trở lại những bản đồ rộng lớn với nhiều ngõ, ngách và nhiều điều mới mẻ để khám phá.

Với nội dung chính nói về chuyến du hành thời-không của cặp đôi Serah-Noel, FF13-2 đã giới thiệu hệ thống Historia Crux, có thể xem là một Worldmap thu nhỏ với nhiều nhánh rẽ, trong đó người chơi có thể đi đến những địa điểm khác

PHÁT TRIỂN
Square Enix
PHÁT HÀNH
Square Enix
NGÀY PHÁT HÀNH
31/01/2012
THỂ LOẠI
Nhập vai
ESRB
Teen

nhau ở những khoảng thời gian khác nhau. Đặc biệt bạn có thể đi theo nhiều nhánh khác nhau mà không cần phải theo thứ tự để có thể tự do khám phá.

Để có thể du hành như thế, Serah-Noel phải tìm những cánh cổng (Gate) cùng những Artefact tương ứng để làm chìa khóa mở cổng. Nhìn sơ qua, Historia Crux hoạt động tương tự như White Chronicles trong Radiant Historia, một tựa game nhập vai cũng lấy để tài du hành thời-không, nhưng lại "ép buộc" người chơi chỉ được phiêu lưu trong những địa điểm mà game quy định chứ không thể di chuyển qua lại giữa các địa điểm trong cùng một khoảng thời gian.

Điểm xuyết cho hệ thống Historia Crux này là các trường đoạn đối thoại Live Trigger cho phép người chơi chọn lựa các câu trả lời khác nhau. Tùy vào câu trả lời mà sẽ xuất hiện các đoạn đối thoại cũng như những diễn biến khác nhau. Lựa chọn trong Live Trigger chỉ mang tính chất "vui là chính" vì thật sự không ảnh hưởng đến kết thúc cuối cùng của game mà nó chỉ ảnh hưởng đến các kết thúc phụ và cho người chơi cái nhìn tổng quát qua các sự kiện đã diễn ra.

Tuy vậy thay vì chơi lại từ đầu để lựa chọn, Historia Crux có chức năng Close Gate, tắt sự liên kết giữa khu vực với các nơi khác, một kiểu "reset" lại để cho người chơi có thể du hành tại khu vực đó từ đầu và thử nghiệm những lựa chọn khác nhau hoặc để nhặt lại những món đồ chưa kịp lấy. Để có thể làm được điều này, cũng như Artefact, bạn phải kiếm các Time Reversal tương ứng nằm rải rác khắp mọi nơi.

Quái vật giờ đây không còn xuất hiện khắp bản đồ nữa mà chúng xuất hiện ngẫu nhiên như các dòng Final Fantasy trước kia. Đồng thời với sự xuất hiện này là hệ thống Mog Clock để kiểm soát hành động của người chơi đối với quái vật, nếu thời gian cạn dần mà bạn vẫn chưa thoát được khỏi phạm vi có quái vật đó thì trận đánh bắt buộc phải diễn ra hoặc ngược lại, khiến cho người chơi kiểm soát được các trận đánh và vẫn tránh được những trận đụng độ không mong muốn.

Ngoài ra, khi du hành tại các vùng đất, đôi khi người chơi sẽ gặp những khoảng không gian bị hỏng mà người chơi chỉ có thể tham gia vào Temporal Rift, là một dạng các trò chơi giải đố nhỏ, để khôi phục lại. Những câu đố trên đơn giản và thú vị, đôi khi góp phần thay đổi không khí cho người chơi.

Ngược lại, không có nhiều thay đổi đáng nói trong hệ thống chiến đấu của FF13-2 nên những ai từng chơi qua FF13 đều có thể nắm bắt một cách nhanh chóng. Do được thừa hưởng hệ thống chiến đấu khá hoàn hảo từ phiên bản trước với thanh Active Time Battle (ATB) quen thuộc cùng hệ thống thay đổi vai trò Paradigm Shift có thể hoán đổi nhanh trong khi đánh, FFXIII-2 vẫn giữ được phong cách hiện đại trong các trận đánh với tốc độ trận đánh dường như nhanh hơn trước.

Bù lại, game thêm thắt vào những yếu tố "thời thượng" rất quen thuộc trong các game hành động nổi tiếng, đó chính là tính năng QTE (quick time event) mang tên Cinematic Action. Như tên gọi, các trường đoạn "nhấn phím" này chỉ xuất hiện trong các đoạn phim cắt cảnh đánh trùm: Khi thực hiện thành công, bạn có một chút lợi thế trong trận đấu hoặc bạn sẽ kiếm được những món đồ "bonus" đặc biệt sau trận đấu, khiến cho

các trận đánh trùm trở nên hấp dẫn hơn.

Một hệ thống thú vị khác cũng được đưa vào game lần này đó là "hệ thống nuôi thú". Do game chỉ có hai nhân vật có thể điều khiển là Serah và Noel, nên vị trí thứ ba trong đội hình thuộc về một loài quái vật. Thu phục quái vật có thể đơn giản bằng cách đánh bại chúng, hoặc phức tạp hơn với việc tìm kiếm các hộp bí mật trên bản đồ. Quái vật sau khi bị thu phục chỉ mang một vai trò cố định không thể thay đổi trong trận đánh chứ không đa nhiệm như các nhân vật chính. Vì thế muốn đổi vai trò của vị trí thứ ba trong Paradigm Shift, bạn phải thay đổi loài quái vật tương ứng. Thật may vì với Paradigm Pack, bạn có thể đem đến ba loài quái vật theo cùng trong một trận đánh.

Việc lên cấp quái vật cũng rất đơn giản khi chỉ việc kiếm các món đồ cụ thể chứ không dùng chung điểm CP trong hệ thống lên cấp quen thuộc Crystarium. Việc thu phục và huấn luyện quái vật với độ tùy biến cao nhìn chung là một đổi mới khá hấp dẫn đối với những ai từng chơi qua Pokemon, góp phần vơi bớt đi cảm giác nhàm chán khi điều khiển Serah-Noel trong toàn bộ game.

Mở đầu hứa hẹn nhiều thay đổi tích cực như vậy, thế nhưng càng về cuối, lối chơi trở nên lặp đi lặp lại khiến cốt truyện lộ rõ những điều bất hợp lý, nhất là khi hệ thống Historia Crux không thật sự hoàn hảo so với những tựa game cùng thể loại. Bởi khi so với Radiant Historia hay dòng game bất hủ Chrono, FF13-2 không đem lại cho người chơi cảm giác hoàn toàn sở hữu thời gian.

Bởi trừ những thay đổi do ảnh hưởng thời gian trong các sự kiện chính yếu liên quan đến cốt truyện, các hoạt động còn lại của người chơi tại các tại các vị trí khác nhau trong Historia Crux hầu như không liên quan gì đến nhau. Do đó dù game có nhiều kết thúc nhưng thật ra chỉ có một kết thúc chính và một kết thúc ẩn càng đem lại nhiều thắc mắc cho người chơi trong khi 8 kết thúc phụ (paradox ending) lại không trả lời hết được những thắc mắc đó.

ĐỈNH CAO HÌNH ÂM

Với dung lượng hạn chế rất nhiều so với trước, nhưng Square Enix vẫn khẳng định được đẳng cấp về hình ảnh của mình do vẫn giữ được vẻ ngoài hào nhoáng. Hình ảnh của FF13-2 không hề thua kém so với đàn anh là bao với những khung cảnh rộng lớn và đẹp mắt luôn khiến người chơi ngẩn ngơ khi ngắm nhìn. Game giờ đây cũng hạn chế dùng các đoạn phim CG mà chỉ dùng engine trong game để dựng nên các đoạn phim cắt cảnh rất nghệ thuật.

Do là phiên bản nối tiếp nên thiết kế các nhân vật nhìn chung vẫn giữ nguyên được cái hồn và cá tính của mình với một chút thay đổi về ngoại hình. Đội ngũ lồng tiếng xuất sắc, thể hiện rõ ràng tính cách của các nhân vật, kể cả những nhân vật mới như Noel, Yeul hay Caius. Nhưng trong số đó, nổi bật nhất vẫn là Moggle, loài thú được coi là linh vật của cả dòng game Final Fantasy nay đã trở lại với cái tên Mog sau một thời gian vắng mặt trong FF13. Vẫn dàng vẻ đáng yêu ngộ nghĩnh cùng những câu đệm "kupo" dễ thương, Mog luôn làm cho người chơi có những phút giây thư giãn sau khi nghe những câu thoại dài dòng phức tạp. Mog còn có nhiều lợi ích đối với lối chơi khi vừa là vũ khí của Serah, vừa có khả năng phát hiện những vật phẩm ẩn hoặc có thể nhặt được các vật phẩm ở nơi khó nhặt.

Âm nhạc trong game được thực hiện bởi đội ngũ các nhà soạn nhạc mới trong Square Enix đã đem lại một làn gió mới với nhiều bản nhạc nhẹ nhàng, xao xuyến cùng sự góp giọng của KOKIA, Origa nhiều khi khiến sức hút của các bản nhạc nền khu vực trong game lấn át cả bài hát kết thúc "New World" của CHARICE. Nhìn chung âm nhạc trong phiên bản này là thứ bạn không nên bỏ qua khi thưởng thức game.

HAY NHƯNG CHƯA HẤP DẪN!

Nhìn chung, FF13-2 đã có nhiều thay đổi tích cực so với người tiền nhiệm sau khi đã có những thay đổi về lối chơi và bớt tuyến tính hơn xưa. Tuy vậy những cải tiến mà game mang lại dù tích cực, nhưng vẫn không thể bù lại một cốt truyện khá nhàm chán về cuối dù mở đầu rất hứa hẹn, nhất là khi trên dưới 25 giờ chơi của bạn lại đem đến một cái kết mở khác, trong khi đáng lẽ game phải có nhiều bất ngờ hơn hoặc giải thích hợp lý hơn. Vì thế, FF13-2 chỉ thích hợp với những ai muốn hiểu rõ cốt truyện tiếp sau FF13 hay những fan gạo cội của dòng Final Fantasy nổi tiếng này.

SƠN TRẦN

ƯU
- Đồ họa âm thanh xuất sắc.
- Lối chơi nhiều đổi mới, bớt tuyến tính.
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT
- Cốt truyện yếu.

TÊN GAME: Metal Gear Solid HD
PHÁT HÀNH: Konami
PHÁT TRIỂN: Kojima Production, Bluepoint Games
THỂ LOẠI: Hành Động
NGÀY PHÁT HÀNH: 08/11/11
TUỔI (ESRB): M
HỆ MÁY: PS3

METAL GEAR SOLID®

HD COLLECTION

MATURE M CONTENT RATED BY ESRB

Solid Snake "lột xác"

Nếu không thích bất kỳ tựa game của dòng Metal Gear Solid nào thì có lẽ bản HD collection khó có thể thay đổi được ý kiến của bạn.

Phiên bản này chính là bộ sưu tập 3 phần game được đưa lên chuẩn hình ảnh độ phân giải cao HD gồm: Metal Gear Solid 2 Son of Liberty, Metal Gear Solid 3 Snake Eater và Metal Gear Solid Peace Walker.

Có thể nói Metal Gear Solid là tượng đài trong lòng game thủ từ nhiều năm qua. Tuy vậy, game nhận được nhiều nhận xét trái ngược từ nhiều người, một số cho rằng MGS chỉ toàn phim cắt cảnh, một số lại cho rằng MGS có cốt truyện hay bậc nhất trong làng game. Nhưng không thể phủ nhận, game đã có hàng triệu fan toàn cầu và số điểm review cao ngất ngưởng từ các tạp chí, website game trên toàn cầu. Về mặt lịch sử, game cũng là cha đẻ của dòng game hành động lén lút.

Ưu Đồ họa và âm thanh tốt.

Khuyết Cách điều khiển vẫn khó

Vẫn lối chơi xưa

Quay trở lại cách điều khiển có phần lỗi thời của Metal Gear Solid 2 và Metal Gear Solid 3: Snake Eater không hề dễ dàng chút nào. Đặc biệt là cách điều khiển camera và nhắm bắn rất "sượng", không thể so sánh được với những game cùng loại tân thời hơn (điển hình là Splinter Cell). Tuy vậy chỉ sau một thời gian luyện tập, người viết đã có thể tự do tung hoành quanh màng chơi. Chỉ tiếc là game không cho phép người chơi thay đổi cách điều khiển cho thuận hơn, đặc biệt đối với những người mới với dòng game này. May mắn là Peace Walker được thừa hưởng cách điều khiển hiện đại hơn và vì thế dễ chơi hơn rất nhiều.

Ngoại trừ cách điều khiển ra, bản thân các game đi kèm trong bản collection này đều tuyệt vời. Với Metal Gear Solid 2 là tựa game lớn nhất mười năm về trước, mặc dù không được điều khiển Snake và được cho "xem phim" nhiều hơn chơi, nhưng đây vẫn là một trong những tựa game đáng nhớ nhất mọi thời.

Metal Gear Solid 3: Snake Eater diễn ra trong thời kỳ chiến tranh lạnh (những năm 60). Game có lối chơi nhấn mạnh vào sinh tồn và ngụy trang do chủ yếu diễn ra trong môi trường thiên nhiên. Bản thân người viết cho rằng đây là game Metal Gear Solid hay bậc nhất trong cả dòng game và có cốt truyện đáng nhớ nhất.

Peace Walker, game Metal Gear Solid mới nhất cho phép bạn chuyển save từ PSP (dành riêng cho phiên bản PS3). Vì là game mới nên cách điều khiển của game khá linh hoạt. Tuy có phần khác do lối chơi thiên về đội nhóm nhưng nhìn chung đây là tựa game Metal Gear Solid đích thực.

Hình âm được nâng cấp

Nền đồ họa HD thực sự đem đến một sức sống mới đối với ba tựa game này. Với khung hình mượt mà hơn và phân giải cao hơn, lối chơi của game nhuyễn hơn hẳn so với bản gốc trên PS2. Điều này được nhận thấy rõ nhất qua những đoạn cắt cảnh độc quyền của Kojima Production.

Nhìn chung âm thanh của cả ba game đều tuyệt vời với nhạc nền và diễn xuất thuộc vào hàng "đỉnh". Phiên bản HD cũng bổ sung âm thanh 5.1 cho cả ba game, qua đó mang cả màn chơi vào không gian quanh bạn (đặc biệt là MGS3)

Lời kết

Đây là một trong những bộ sưu tập game đáng sở hữu nhất với ba game thuộc vào hàng "kinh điển". Mọi thứ từ cách điều khiển, cốt truyện, nhạc, nhân vật... mà bạn yêu mến đều có ở đây. Metal Gear Solid HD vẫn xứng đáng để bạn tìm hiểu về dòng game cực kỳ thành công này.

LÊ MINH PHƯỚC

HOTGAME SHOP
www.hotgameshop.net
Địa chỉ tại Hà Nội:
CS1: 127 - A6 - Trần Huy Liệu - Giảng Võ
Tel: 0936.011.022
CS2: 173 - Khuất Duy Tiến - Thanh Xuân
Tel: 0975.44.88.68

Cung cấp - Sửa chữa các thiết bị:

* PSP GO - PSP 3000
* Play Station 2 - Play Station 3
* XBOX 360 Slim Arcade 4GB
* Nintendo Wii - Nintedo 3DS

SHANK 2

TEEN T CONTENT RATED BY ESRB

ANH HÙNG DI HẬN

Còn nhớ cách đây hơn 2 năm, sự ra đời của Shank đã làm dấy lên một hiện tượng trong làng game. Với hình ảnh 2D cổ điển, lối chơi "đi cảnh qua màn" (side-scrolling action) quen thuộc, Shank đã làm sống lại những kỉ niệm về thời hoàng kim của dòng game đi cảnh trên máy game thùng. Đặc biệt, với các pha hành động đầy "máu lửa", game còn được ví von là một God of War 2D. Sau 2 năm phát triển, phần hai của trò chơi đã trở lại, đưa bạn theo chân người hùng Shank trong một cuộc chiến mới hứa hẹn "dữ dội" hơn game tiền nhiệm.

CHUYẾN XE ĐAU THƯƠNG

Kết thúc phần một là cảnh Shank "rửa hận" cho người yêu. Những tưởng cuộc sống bình thường sẽ trở lại với anh, thế nhưng trên chuyến xe về quê nhà, một lần nữa kẻ xấu lại không buông tha cho anh. Quê nhà Shank bị những tên lính trực thuộc đội quân của tướng Magnus phá hủy. Một lần nữa, anh phải tiếp tục vào vai "kẻ báo thù" tiêu diệt thế lực xấu xa đang đe dọa những người thân của mình.

Tuy nhiên, lần này anh không hề đơn độc. Corina, người bạn cũ, nay sát cánh cùng Shank trong cuộc chiến "không cân sức" này.

Cũng như phần một, cơ chế điều khiển của Shank 2 rất tự do, bạn có thể tiêu diệt đối thủ bằng nhiều cách, "nhanh gọn" với các pha cận chiến, làm chậm bước đối thủ với vũ khí tầm xa và các loại mìn, bẫy. Thú vị hơn, bạn có thể "một chiêu tất sát" bằng cách phản đòn ngay khi đối thủ vừa ra

TÊN GAME:	Shank 2
THỂ LOẠI:	Hành động
PHÁT HÀNH:	EA
PHÁT TRIỂN:	Klei Entertainment
NGÀY PHÁT HÀNH:	08/02/2012
ESRB (TUỔI):	Teen
HỆ MÁY:	PS3/Xbox 360/PC

ƯU

- Lối chơi "mượt" hơn phần một
- Nhiều cải tiến trong màn chơi: các cạm bẫy, nhặt được vũ khí kẻ thù, các chiêu phản đòn
- Co-op thú vị!
- Hình, âm xuất sắc

KHUYẾT

- Độ khó không cao
- Thời lượng chơi ngắn.

chiêu, điều này đòi hỏi bạn phải canh thời gian chuẩn xác, nhưng đổi lại là các pha kết thúc đẹp mắt!

Vũ khí của phần hai không khác nhiều so với trước, bao gồm ba dạng chính là tấn công tầm gần, tầm xa và các loại lựu đạn, mìn. Với tầm gần, người chơi có thể chọn mã tấu quen thuộc với các đòn đánh chóp nhoáng nhưng sát thương không cao, cưa máy "cực ngầu" vừa đảm bảo độ nhanh, vừa đem đến mức sát thương trung bình, dành cho những ai thích các pha hành động mạnh mẽ. Cuối cùng là chiếc búa tạ, vũ khí chậm chạp nhất nhưng cũng là "cơn ác mộng" cho đối thủ trong những trận cận chiến. Tầm xa có các loại dao phóng, súng ngắn, shotgun… Cuối cùng là các loại lựu đạn, mìn nổ chậm hay bom xăng chuyên trị "giải tán" đám đông.

Tất nhiên studio Klei không "lười biếng" đến nỗi biến Shank 2 thành "bình cũ rượu mới". Game có một số thêm thắt mới mẻ giúp người chơi khỏi nhàm chán. Đầu tiên là bạn có thể nhặt các loại vũ khí của đối thủ đánh rơi. Các vũ khí này có thời gian sử dụng nhất định, sau vài cú đánh sẽ không còn sử dụng được nữa. Tuy vậy, chúng có mức sát thương rất khá, đặc biệt là các vũ khí của những con "trùm mini" như xẻng, cây lao… Để làm game mang đậm chất hành động hơn, sẽ có những trường đoạn bạn phải điều khiển các khẩu súng máy cố thủ trong khi đối thủ tràn vào từ cả hai phía.

Để rửa hận, không nhất thiết bạn phải "nhúng tay" vào. Game đã đặt rất nhiều cạm bẫy dành cho đối thủ, nào là các hố chông, những chiếc cưa bén, các bình gas hay thuốc nổ không biết "vô tình hay hữu ý" được đặt gần đối phương mà chỉ cần tinh ý, bạn có thể diệt một lượng lớn đối thủ mà không phải làm gì cả. Tất nhiên, bạn cũng có thể trở thành "nạn nhân" của những chiếc bẫy này. Vì thế hãy cẩn thận trước khi làm bất cứ việc gì!

Cũng như phần một, Shank 2 có mục chơi co-op riêng tách biệt so với phần chơi đơn. Trong phần chơi co-op lần này, bạn sẽ cùng đồng đội chống lại các đợt tấn công của đối thủ, bảo vệ căn cứ không bị phá hủy. Có tất cả 3 cấp độ và càng lên cao, số lượng đối thủ càng đông đảo. Phần chơi này khá giống mục chơi "Zombie" của dòng Call of Duty (từ phiên bản thứ 5 trở đi) hay Horde Mode của Gears of War 3.

HÌNH, ÂM CỔ ĐIỂN

Shank 2 như đưa người chơi vào những hoài niệm một thời huy hoàng của dòng game đi cảnh qua màn. Với đồ họa 2D, game vẫn đủ sức tạo nên một thế giới sống động. Bạn sẽ được chiêm ngưỡng những màn chơi thiết kế chi tiết với tông màu u tối của khu rừng già âm u, cảnh làng quê chìm trong biển lửa, hay những ngôi đền cổ…

Các chuyển động của nhân vật được làm cực kỳ "mượt mà", không còn cứng nhắc như phần đầu nữa. Những pha tấn công không còn độ trễ, mang đến cho bạn cảm giác đánh thật hơn rất nhiều. Các đoạn cắt cảnh đầy chất bạo lực đến "khó tin", rất may với kiểu đồ họa 2D, game đã giảm bớt sự bạo lực xuống ít nhiều. Có thể nói, đồ họa của Shank 2 không "đột phá" nhưng "mãn nhãn".

Mảng âm thanh vẫn phát huy được thế mạnh như ở phần trước. Phần lồng tiếng cho các nhân vật không có gì để chê trách. Âm nhạc trong game là những tiếng đàn ghita cổ điển, đậm chất Mexico: vừa lãng mạn trữ tình lại vừa đậm chất hoành tráng!

VÀI ĐIỂM TRỪ

Điểm khiến người chơi cảm thấy thất vọng đầu tiên chính là độ khó của game. Các con trùm không còn là "nỗi kinh hoàng" như ở phần đầu nữa, chỉ cần biết canh đúng thời điểm để né thì bạn hoàn toàn có thể dễ dàng diệt trùm, thậm chí chỉ bằng vũ khí tầm xa! Các trận đánh trùm không tạo nên nét nổi bật nào khi chỉ là những mô típ quen thuộc lặp đi lặp lại: tiêu hao sinh lực, gây choáng và ra đòn kết liễu. Ngay cả đối với con trùm cuối cùng, game cũng theo một lối mòn như vậy. Hẳn những ai đã chơi qua Shank 1 vẫn còn nhớ trận đánh trùm cuối kinh điển khi trải qua bao nhiêu trường đoạn đánh "lên bờ xuống ruộng", đáng tiếc ở Shank 2, bạn chỉ cần "rút máu" tên trùm một lần, ra đòn kết liễu là "về nước".

Thời lượng chơi của Shank 2 khá ngắn, để kết thúc phần chơi đơn, bạn mất khoảng 5h chơi. Vì đây là một game giải trí thuần túy (Arcade), chúng ta cũng không nên trông chờ vào một phần chơi đơn hoành tráng. Nhưng để bù đắp lại, bạn bỏ ra khá nhiều thời gian để mở khóa các trang phục cho nhân vật.

Ngoài phần chơi của Shank, để "đổi gió", bạn sẽ được phép điều khiển Corina trong một màn chơi gần cuối. Cũng như Shank, Corina có các đòn tấn công nhanh, thậm chí nhanh hơn cả Shank. Trải nghiệm với Corina cực kỳ hấp dẫn nhưng đáng tiếc "đất diễn" của cô nàng chỉ gói gọn trong một màn chơi ngắn ngủi khiến người chơi chưa kịp có ấn tượng với cô nàng!

XỨNG DANH "MÌ ĂN LIỀN"!

Sau 2 năm phát triển, Shank 2 ra mắt tiếp tục đưa bạn vào những cuộc chiến đầy hấp dẫn thuộc thể loại đi cảnh 2D theo hàng ngang cổ điển. Tuy có vài điểm trừ nhỏ và không để lại ấn tượng mạnh như phiên bản trước, Shank 2 vẫn hoàn thành tốt các tiêu chí: hay, hấp dẫn, ngắn, gọn của một tựa game giải trí "mì ăn liền", thích hợp cho bạn cùng bạn bè "xả stress" vào những ngày cuối tuần.

TRẦN PHONG

GRAN TURISMO 5: SPEC 2.0

NÂNG CẤP CUỘC ĐUA

Tính đến tháng 1/2012 số lượng Gran Turismo 5 bán ra trên toàn thế giới đã đạt mốc 8 triệu bản. Một thành công được xem là khá bình thường với dòng game quá nổi tiếng này. Tuy nhiên, nếu xét trên cục diện game đua xe và game độc quyền cho duy nhất một hệ máy thì đây là một điều mơ ước với hầu hết các hãng game. Vừa qua để làm thoã mãn những ai đang sở hữu GT5, Polophony Digital đã tung ra phiên bản nâng cấp mang tên Spec 2.0.

Nhìn chung phiên bản nâng cấp chỉ đem lại một vòng đua mới của Bỉ là Spa Francorchamps khá nổi tiếng với các Fan dòng F1 cùng 15 chiếc xe mới. Mang tiếng là bản DLC tuy nhiên những điều mới mẻ trong bản này mang lại là khá đầy đủ. Màn đua Spa Francorchamps chi tiết đến không ngờ, vượt xa cả game F1 2011 về độ chi tiết và tầm nhìn xa. Các hiệu ứng đồ hoạ dường như được nâng cấp lên một tầm cao mới với đầy đủ hiệu ứng ánh sáng ngày và đêm đi cùng với sương mù và mưa gió đã làm cho các cuộc đua xe trong GT5 thực hơn bao giờ hết. Trong số 15 chiếc xe mới, đặc biệt nổi trội nhất chính là chiếc Nissan GT-R mà nhà thiết kế game, cha đẻ của dòng game GT Kaz Yamauchi từng lái thử trên đường đua Nurburging 24 Hour khi tham gia phát triển GT5.

Không những thêm màn đua mới và xe mới, phiên bản 2.0 còn mang lại nội dung chơi mới. Mùa đua Nascar 2011-2012 được cập nhật lại, và cho phép người chơi tự mình lái những chiếc xe mới nhất của mùa giải cùng hệ thống sắp xếp thi đấu mới nhất. Tất cả xe và màn đua của mùa 2010-2011 được thay thế hoàn toàn bằng các xe đời mới. Các logo tài trợ cũng đã được cập nhật lên nền những chiếc xe theo đúng với mùa đua đang diễn ra.

Bên cạnh những đổi mới, phiên bản Spec 2.0 còn cải tiến trí thông minh nhân tạo của các tay đua máy (AI) để trông thật hơn và không cứng nhắc như ban đầu. Nếu như trong GT5 nguyên thuỷ, bạn sẽ dễ dàng triệt hạ máy bằng cách tông thẳng xe vào chúng thì với Spec 2.0, máy sẽ không còn dễ dàng để bạn "bắt nạt". Chúng không còn đi theo một lộ trình định sẵn mà thay vào đó sẽ biết "lạng lách" nhiều hơn, bo cua mạo hiểm hơn và cũng sẽ xảy ra những trường hợp mất lái hệt như người chơi thực thụ.

Điều đáng mừng cho các Fan dòng game đua xe, phiên bản Spec 2.0 lần này đã chính thức hỗ trợ hệ thống tay lái G25/27 của Logitech ngay từ ban đầu. Ngoài ra, với những màn đua cự ly cực lớn và nhiều vòng, game cho phép người chơi lưu game trong lúc chơi để có thể tiết kiệm được thời gian chơi lại khi mắc sai lầm.

Thông thường rất ít game tung ra phiên bản bổ sung, tuy nhiên với Spec 2.0, người chơi sẽ cảm nhận đây là một phần thưởng tuyệt vời bởi lẽ một game khá hoàn hảo như GT5 vẫn có thể tuyệt vời hơn rất nhiều. Vừa qua một tin đáng mừng được công bố, đó là trong năm 2012, Sony sẽ tiếp tục tung ra bản nâng cấp Spec 3.0 như là một lời tri ân với các fan dòng GT5.

CHÁNH TRUNG

TÊN GAME:	Gran Turismo 5: Spec 2.0
THỂ LOẠI:	Đua xe
PHÁT HÀNH:	Sony Computer Entertainment
PHÁT TRIỂN:	Polyphony Digital
NGÀY PHÁT HÀNH:	17/1/2012
ESRB (TUỔI):	T
HỆ MÁY:	PS3

Phiên bản V của dòng game song đấu Soul Calibur đã chính thức ra mắt mới những cải tiến đáng kể về lối chơi và kết hợp được ưu điểm truyền thống là hệ thống điều khiển thuận tiện và đồ họa chi tiết, nhuần nhuyễn.

Soul Calibur V

ĐỊNH MỆNH CHIẾN BINH

NHỮNG CHIẾN BINH HẬU DUỆ

Soul Calibur là dòng game song đấu kết hợp vũ khí có truyền thống lâu đời do hãng Namco phát triển. Vốn có tên gốc là Soul Edge ra mắt lần đầu trên hệ máy thùng, Soul Calibur V thực ra là phiên bản thứ 6 nằm trong dòng game chính của Soul Calibur. Lấy bối cảnh 17 năm sau sự kiện của Soul Calibur IV, phiên bản thứ năm chứng kiến câu chuyện về những hậu duệ của các đấu sĩ từ bản trước với những định mệnh mới.

Hai nhân vật chính của bản này Patroklos và cô em Pyrrha, là hai người con của Sophitia, nữ chiến binh Hy Lạp nổi tiếng trong những phiên bản trước. Patroklos có nhiệm vụ vén màn bí mật về lịch sử gia đình liên quan đến thanh kiếm Soul Calibur và truy tìm cô em gái bị mất tích khi xảy ra chiến tranh loạn lạc. Bên cạnh hai nhân vật chính này, một số đấu sĩ vừa lạ vừa quen cũng xuất hiện trong bản Soul Calibur V: Natsu, nữ ninja vốn là đệ tử của Taki với phong ấn trong người; Leixia, nữ đấu sĩ con gái của Xianghua thừa hưởng những chiêu thức giống người mẹ; Xiba, một "bản sao" thu nhỏ của đấu sĩ chuyên sử dụng gậy Kilik… Tuy có vũ khí và cách ra đòn tương tự các đấu sĩ cũ, nhưng những đấu sĩ mới này vẫn có những nét riêng, mặc dù không quá nổi bật nhưng vẫn tạo được sự khác biệt nhất định.

Nếu là người chơi quan tâm đến cốt truyện và những diễn biến xung quanh các nhân vật, bạn sẽ

có thể thất vọng đôi chút do Soul Calibur V chú trọng hơi thiên vị vào nhân vật chính Patroklos và cô em Pyrrha chứ không phải dàn đấu sĩ cựu binh đã làm nên tên tuổi dòng game. Phần chơi cốt truyện (Story Mode) được thể hiện chưa xuất sắc do các tình tiết chưa đủ độ hấp dẫn và cách chuyển cảnh được thực hiện đa số bằng các hình nền kiểu tranh sử hơn là các đoạn phim CG đẹp mắt. Về phía các nhân vật còn lại, khi chọn chơi bạn sẽ trải qua 6 trận đánh với các đối thủ khác trước khi xem được đoạn kết, nhưng mạch truyện của các nhân vật này cũng hết sức rời rạc và sơ sài. Do sự chú trọng quá nhiều vào hai nhân vật mới, Soul Calibur mới có thể sẽ làm bạn cảm thấy nhàm chán khi chọn chơi những nhân vật yêu thích của mình ở các bản trước như Mitsurugi, Raphael, Maxi, Cervantes… Tuy nhiên nếu thích khám phá những nét mới trong cốt truyện và 2 nhân vật Patroklos cùng Pyrrha, bạn cũng nên thử qua 20 chương cốt truyện của Soul Calibur V với những trận chiến từ dễ đến khó và kết thúc khá bất ngờ.

PHÁT TRIỂN
Project Soul

PHÁT HÀNH
Namco Bandai Games

NGÀY PHÁT HÀNH
31/1/2012

THỂ LOẠI
Song đấu – Đối kháng

ESRB
Teen

CHÂN TÀI TUYỆT HỌC

Nếu muốn tạo một nhân vật riêng cho mình, Soul Calibur V cung cấp cho bạn một công cụ tạo nhân vật với những thuộc tính chi tiết: chiều cao, cân nặng, nét mặt, các phụ kiện, giáp trụ, vũ khí… Đây là công cụ khá thú vị và hữu ích khi bạn muốn xây dựng cho mình một nhân vật đặc biệt và thi đấu với các đấu sĩ hiện tại của Soul Calibur V.

Về phía những nhân vật khách mời đặc biệt, Soul Calibur V có sự góp mặt của Ezio Auditore của dòng game Assassin's Creed và Devil Jin (dạng nhân bản) của dòng game Tekken. Nếu như Devil Jin chỉ đơn thuần là một phong cách chơi đặc biệt dành cho các đấu sĩ, thì Ezio Auditore là một nhân vật hoàn toàn mới có những đặc trưng riêng khi cận chiến cũng như đánh tầm xa. Ezio được trang bị những vũ khí quen thuộc của mình từ dòng game Assassin's Creed như thanh dao giấu trong cổ tay hay thanh kiếm trên lưng giúp anh chàng cơ động hơn trong chiến đấu. Tuy được thiết kế khá mạnh nhưng Ezio vẫn không tạo cảm giác mất cân bằng so với những đấu sĩ khác do anh chàng vẫn có những nhược điểm riêng. Ngoài ra, một số nhân vật khác đáng chú ý là Z.W.E.I và Viola, hai nhân vật mới xuất hiện trong Soul Calibur V. Z.W.E.I là một kiếm sĩ có khả năng triệu hồi linh thú khi chiến đấu, trong khi đó Viola là một phù thủy có khả năng điều khiển quả cầu pha lê. Nhìn chung, sự xuất hiện của 8 nhân vật mới và 2 nhân vật khách mời khiến cho bộ sưu tập tổng cộng 28 đấu sĩ của Soul Calibur V có sự đa dạng và hài hòa nhất định. Chúng không quá thiên về một nhân vật nào và phục vụ được đa số các phong cách chơi khác nhau: cận chiến, tầm xa, tấn công dồn dập hay phòng thủ chủ động. Đây là ưu điểm lớn nhất của Soul Calibur V tương tự như các phiên bản trước.

CÁCH CHƠI CẢI TIẾN

Về mặt cách chơi, Soul Calibur V có hệ thống chiến đấu tương tự người tiền nhiệm Soul Calibur IV nhưng vẫn kèm theo những cải tiến đáng kể. Đầu tiên cần nhắc đến là sự cải tiến của thanh Soul Gauge, vốn được thiết kế thành 4 ô nhỏ và sẽ dần đầy năng lượng khi nhân vật tấn công hoặc chịu đòn. Khi Soul Gauge được đầy năng lượng, nhân vật sẽ có khả năng tung ra những tuyệt chiêu với sức sát thương cao hơn và đẹp mắt hơn. Một trong những khả năng đặc biệt để khai thác Soul Gauge là tính năng "Brave Edge", giúp các đấu sĩ nâng cao tốc độ ra đòn cũng như tạo những chiêu combo nhiều "hit" hơn. Mỗi đấu sĩ đều có những chiêu Brave Edge khác nhau khi kích hoạt tổ hợp phím A+B+K. Tuy sẽ mất năng lượng Soul Gauge khi thi triển Brave Edge, nhưng đây là kỹ năng khá quan trọng khi bạn muốn phá vỡ thế phòng thủ tiêu cực của đối thủ chỉ chú trọng vào việc chống đỡ hoặc nâng cao tốc độ trận đấu để kết thúc sớm.

Ngoài Brave Edge, một kỹ năng khác ứng dụng Soul Gauge có thể kể đến là Critical Edge, một tuyệt chiêu dạng cải tiến của Critical Finish của các phiên bản Soul Calibur trước. Giống như tên gọi, Critical Edge có sức sát thương mạnh nhất, đặc trưng cho từng đấu sĩ và cũng đòi hỏi một lượng Soul Gauge đáng kể. Do vậy, điều lưu ý cơ bản nhất khi sử dụng Critical Edge là bạn phải cân nhắc xem đã đến thời gian cần "dứt điểm" đối thủ chưa rồi hãy tung chiêu. Với mỗi đấu sĩ có một chiêu Critical Edge riêng, bạn sẽ cảm thấy rất choáng ngợp khi chứng kiến các pha tung chiêu đẹp mắt này trong các trận đấu.

Guard Impact, kỹ năng đỡ đòn phản công kinh điển của dòng Soul Calibur vẫn có mặt trong phiên bản V nhưng với một thay đổi nho nhỏ. Nhằm tránh việc lạm dụng Guard Impact, Soul Calibur V yêu cầu khi thực hiện Guard Impact sẽ mất một ít năng lượng Soul Gauge, đồng thời nhân vật phải kết hợp thêm phím lùi về khi đỡ. Tuy nhiên, một số chiêu thức của các nhân vật trong game khi thực hiện Guard Impact sẽ không bị mất năng lượng. Kỹ năng đỡ trong Soul Calibur V còn được bổ sung thêm tính năng Just Guard, cũng tương tự như Guard Impact nhưng không mất năng lượng và cũng yêu cầu tính toán thời điểm thực hiện chính xác hơn. Bạn phải đỡ đòn ngay khi đối phương chuẩn bị tung chiêu và hắn sẽ bị bật ra sau và mất thăng bằng. Just Guard có nhiều lợi ích và đỡ được nhiều đòn thế hơn Guard Impact nhưng cũng đòi hỏi người chơi phải khéo léo và nhanh nhạy hơn. Tuy nhiên, Soul Calibur V vẫn

khuyến khích người chơi thực hiện lối chơi tấn công hơn là phòng thủ, vì các đấu sĩ vẫn có giới hạn khi không thể đỡ được tất cả các đòn thế quá lâu. Sự bổ sung 2 kỹ năng đỡ đòn chủ động của Soul Calibur V giúp lối chơi của trò chơi thiên về tấn công nhiều hơn và ưu tiên cho những người chơi có kỹ năng cao sẽ có lợi thế trong chiến đấu khi biết Guard Impact và Just Guard.

HỌA, ÂM XỨNG TẦM

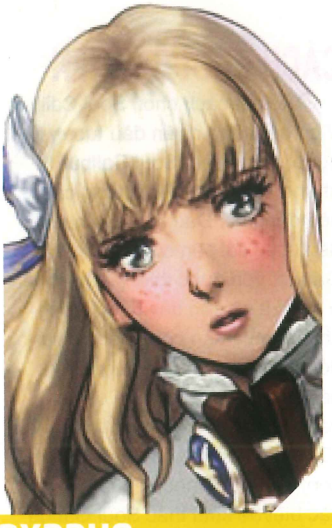
Về mặt đồ họa, Soul Calibur V vẫn chứng tỏ ưu điểm truyền thống của mình với hình ảnh cực kì chi tiết, nhuần nhuyễn, kết hợp với tốc độ khung hình luôn ở mức tối ưu dù có nhiều hiệu ứng chiêu thức bắt mắt. Động tác của các đấu sĩ cũng rất hùng dũng, có thần thái và đặc trưng riêng rất dễ phân biệt. Sự nặng nề nhưng mạnh mẽ của các đấu sĩ to lớn như Siegfried, Nightmare, Astaroth, nhanh nhẹn, thanh thoát của Natsu, Maxi hay kì lạ, tinh quái của Yoshimitsu, Tira, Algol... Tất cả đều được thể hiện rất chân thực và có bản sắc riêng. Về mặt âm thanh, Soul Calibur V vẫn giữ vững phong độ với nhạc nền hùng tráng ở phần cốt truyện lẫn những màn chơi của nhân vật. Nhìn chung, phần hình ảnh và âm thanh của Soul Calibur V là hai ưu điểm

PATROKLOS

Con trai của nữ chiến binh Sophitia. Được trang bị kiếm và khiên, hệ thống chiêu thức của Patroklos chú trọng các chiêu chém từ trên xuống và kết hợp tấn công bằng chân với những cú đá nhanh mạnh.

Z.W.E.I

Chiến binh mới của dòng game Soul Calibur. Z.W.E.I có khả năng triệu hồi linh thú là một chú sói trong khi thực hiện tuyệt chiêu hoặc hỗ trợ trong các pha đánh liên hoàn. Với việc trang bị thanh kiếm ba tay cầm, Z.W.E.I nổi bật ở khả năng đánh tầm xa và tấn công dồn dập.



PYRRHA

Pyrrha là con gái của Sophitia và trong game, cô nàng bị dính phải một lời nguyền bóng tối. Phong cách tấn công của Pyrrha khá giống mẹ, tuy nhiên vẫn có những chiêu thức riêng biệt. Điểm mạnh của Pyrrha là khả năng cận chiến, tốc độ di chuyển và tấn công khá cao. Tuy nhiên tầm đánh xa và sức sát thương kém là hai khuyết điểm chính của Pyrrha.

Niên đại Soulcalibur

1584: Những sự kiện có thanh kiếm Soul Edge xuất hiện

* Sophitia và Taki đánh bại tên hải tặc gian ác Cervantes và tiêu diệt một thanh trong cặp kiếm Soul Edge.
* Siegfried sở hữu thanh kiếm còn lại và đã để mầm mống xấu xa được giải thoát ra ngoài thế giới.

1587: Soulcalibur

* Xilik, Xianghua và Maxi ngăn cản không để Siegfried (lúc này đã trở thành Nightmare) khôi phục lại sức mạnh từng có của Soul Edge. Chính cây kiếm Krita-Yuga của Xianghua đã được tiết lộ sẽ trở thành Soul Calibur.

1591: Soulcalibur II và III

* Mặc dù thanh kiếm Soul Edge đã bị phá hủy nhưng Siegfried vẫn tự mình biến đổi thành Nightmare, một hiệp sĩ hắc ám và

quan trọng khác bên cạnh lối chơi hấp dẫn.

LỜI KẾT

Soul Calibur V ra mắt 4 năm sau người tiền nhiệm IV, và những cải tiến của phiên bản này là khá đáng kể. Về mặt cốt truyện, việc định hướng trọng tâm cho một nhân vật chính Patroklos tuy chưa được thành công lắm nhưng dù sao có thể xem là tiền đề để hãng phát triển Project Soul cải thiện trong những phiên bản tiếp theo. Về mặt lối chơi, việc cải tiến Soul Gauge, thay đổi các chiêu thức Guard Impact, thêm tính năng Just Gauge, Brave Edge... nhìn chung giúp không khí các trận đấu trở nên hấp dẫn hơn và căng thẳng hơn, đúng theo tiêu chí ưu tiên lối chơi tấn công đẹp mắt. Về khía cạnh nhân vật, những đấu sĩ mới đã đem lại những làn gió mới trong lối chơi, tuy nhiên điểm mấu chốt là họ vẫn không làm ảnh hưởng đến tính cân bằng của game. Nếu là một fan của dòng game, Soul Calibur V sẽ là lựa chọn chắc chắn của bạn với những cải tiến và dàn nhân vật mới hấp dẫn. Còn nếu là "lính mới" của dòng game, bạn có thể thử sức ở những cấp độ chơi dễ hơn trước khi vào những cuộc đấu thực sự của các chiến binh.

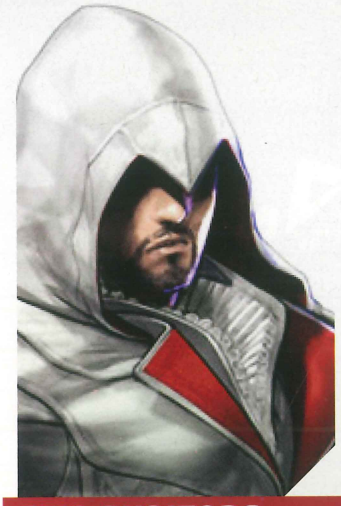
CẨM TÚ

ƯU

* Hệ thống nhân vật mới đa dạng, cá tính.
* Cải tiến Soul Gauge, tính năng Just Guard hữu ích.
* Đồ họa chi tiết, nhuần nhuyễn.

KHUYẾT

* Cốt truyện rời rạc, không hấp dẫn.



EZIO AUDITORE

Ezio là nhân vật khách mời của Soul Calibur V đến từ series Assassin's Creed của hãng Ubisoft. Vũ khí quen thuộc của anh chàng vẫn là thanh dao nhỏ trong cổ tay, thanh đoản kiếm cận chiến và đặc biệt là chiếc nỏ tấn công từ xa. Ezio là đấu sĩ khá cân bằng về tốc độ, độ sát thương, tầm đánh và độ dễ dàng khi người chơi sử dụng.

XIBA

Xiba là một đấu sĩ "bản sao" trẻ trung của Kilik, một chuyên gia về sử dụng gậy. Tuy nhiên, Xiba có tốc độ ra đòn cao hơn, tầm đánh xa và đặc biệt khả năng thực hiện combo khá nhanh gọn. Nếu biết khai thác Xiba, đây sẽ là đấu sĩ khó chơi nhất của Soul Calibur V.

LEIXIA

Leixia là con gái của Xianghua và thừa hưởng những tuyệt chiêu của nữ kiếm sĩ Trung Quốc đầy uyển chuyển và uy lực. Ưu điểm của Leixia là tốc độ ra đòn cao, khả năng tạo những combo tốt nhưng bù lại sức sát thương chỉ ở mức trung bình.

tiếp tục hoành hành khắp vùng đất.

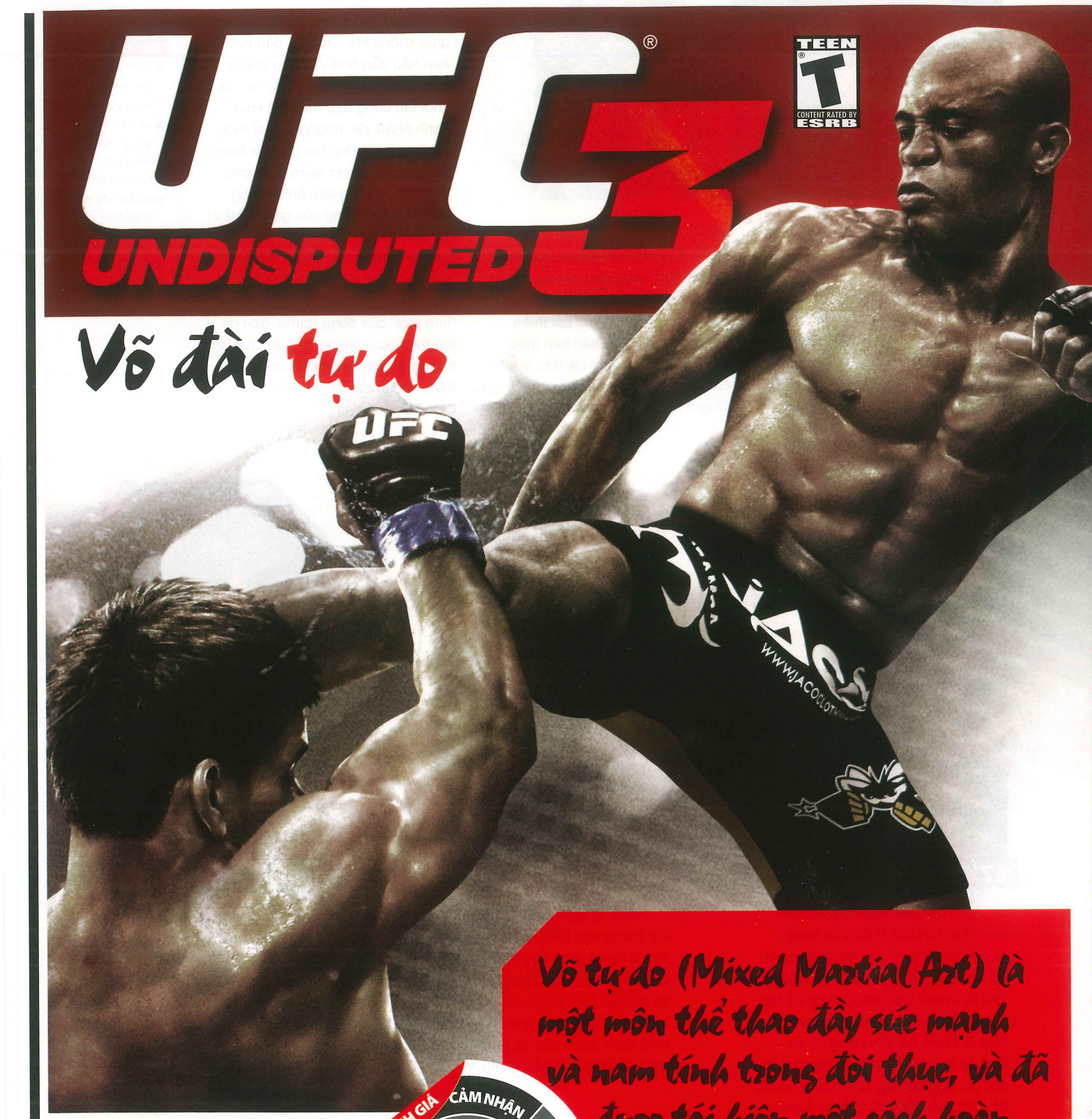
* Kiếm sĩ Pháp là Raphael đã chiến đấu với Nightmare và bằng cách làm sao lãng linh hồn của thanh kiếm, Raphael đã có cơ hội đâm thủng con mắt trên thân kiếm và giúp Siegfried thức tỉnh.
* Raphael trở nên bị thanh kiếm thao túng và khi Siegfried cố dùng Soulcalibur để phá hủy Soul Edge thì hai thanh kiếm đã nhập lại thành một.
* Dù Soul Edge đã tạm thời bị phá hủy, Zasalamel đã thu nhặt lại thanh kiếm tà ác tại lâu đài Ostrheinsburg với mưu đồ tái tạo một thân thể mới cho Nightmare.

1951-1952: Soulcalibur IV

* Zasalamel đã thành công khi tách rời được hai thanh kiếm, lúc này Nightmare sở hữu Soul Edge và Siegfried sở hữu Soul Calibur.
* Một vụ nổ lớn đã phá hủy Ostrheinsburg khi hai thanh kiếm này đụng độ và Algol, "Vị vua chiến binh" cũng đã được hồi sinh trong trận chiến này.

TÊN GAME: UFC UNDISPUTED 3
PHÁT HÀNH: THQ
PHÁT TRIỂN: Yuke's
THỂ LOẠI: Đối kháng
NGÀY PHÁT HÀNH: 07/02/2012
TUỔI (ESRB): Teen
HỆ MÁY: Xbox 360, PS3

UFC® UNDISPUTED 3



Võ đài tự do

Võ tự do (Mixed Martial Art) là một môn thể thao đầy sức mạnh và nam tính trong đời thực, và đã được tái hiện một cách hoàn hảo trong UFC Undisputed 3

Sau khi tạm thời nghỉ trong năm 2011, dòng game này đã trở lại với việc cho ra đời phiên bản mới nhất mang tên UFC Undisputed 3 (U3), với nhiều cải tiến xứng đáng với khoảng lặng giữa hai phiên bản của nó.

Ưu	Khuyết
Đồ họa và âm thanh tốt.	Thiếu một vài tên tuổi lớn.
Nhiều cải tiến mới đáng ghi nhận.	Sự trùng lặp trong chuyển động của nhân vật.
Mục chơi đơn tập trung vào các trận đánh.	

Nhiều cải tiến sáng giá

Hệ thống chiến đấu của game được làm lại gần như hoàn toàn, với các động tác chiến đấu mượt mà và đầy sức mạnh, cùng tính năng submission (khóa người) được thể hiện hết sức trực quan thông qua biểu tượng hình bát giác trên màn hình. Tùy thuộc vào vị trí của mình mà game thủ phải tìm cách tránh đi hoặc đuổi theo đối thủ nhằm phá (hoặc giữ) thế khóa người. Trong khoảng thời gian nghỉ giữa hai trận đánh, bạn có thể lựa chọn giữa việc tập luyện để nâng cao các chỉ số của mình, hoặc học tập những "chiêu" mới lợi hại hơn.

Một vài tính năng khác cũng nhận được sự điều chỉnh trong U3. "Finish the Fight" cho phép người chơi tiếp tục tấn công đối thủ đã ngã gục cho đến khi trọng tài ngăn cản, còn khả năng tự đỡ đòn đã được gỡ bỏ khỏi trò chơi. Mỗi võ sĩ sẽ có một đoạn "chào sân" riêng khi bước vào sàn đấu, đặc biệt là lời giới thiệu của Lenne Hardt khi bạn tham gia vào các giải đấu Pride. Thể lực của các võ sĩ sẽ chỉ phục hồi khi được nghỉ ngơi, các tay huấn luyện viên sẽ cung cấp cho bạn các lời khuyên trong hiệp đấu, và đưa ra nhận xét về cả ưu và khuyết điểm mà bạn mắc phải trước đó.

Mục chơi mạng của game cũng nhận được rất nhiều cải thiện so với phiên bản 2010. Các trận đánh thông qua server của THQ được kết nối dễ dàng. Các võ sĩ do người chơi tự tạo ra cũng có thể sử dụng để đọ sức cùng bạn bè hay các đối thủ máy cả trong hai chế độ chơi vừa "tái xuất" là Title và Title Defense. Trong đó, Title là một giải đấu thông thường hướng đến chiếc đai vô địch, và sau khi hoàn tất phần chơi này, game thủ sẽ mở khóa được Title Defense để bảo vệ danh hiệu của mình. Đặc biệt, sự vắng bóng của tính năng lưu trong Title Defense càng làm cho mục chơi này trở nên thử thách, bởi game thủ chỉ có thể phục hồi một phần sức khỏe của nhân vật sau mỗi trận.

Trở thành huyền thoại

Chế độ Career (sự nghiệp) là nơi để game thủ tự tay viết nên huyền thoại cho riêng mình. Bằng cách chọn một trong số các võ sĩ mà game cung cấp hoặc tự tạo nên tay đấm của mình. Đây cũng chính là phần chơi mà những ai muốn có được một võ sĩ hoàn hảo phải trải qua, bởi nó mang lại những điểm kĩ năng quý báu để "trang trải" cho các chỉ số mà game thủ mong muốn.Còn nếu bạn chưa từng trải nghiệm các phiên bản trước hay đơn giản là muốn "dợt" lại khả năng của mình, U3 cung cấp một phần chơi huấn luyện hết sức trực quan đáp ứng được nhu cầu của game thủ. Bạn sẽ được tham dự vào khoảng 70 bài tập khác nhau, bao gồm nhiều hạng mục như đấm bao cát, lăn vỏ xe cho đến thực chiến trên sàn đấu.

Game cũng đưa giải đấu Pride vào danh sách các mục chơi của mình, bao gồm bốn hạng cân khác nhau và được bình luận bởi Bas Rutten và Stephen Quadros, hai cái tên quen thuộc với những ai theo dõi giải đấu khá danh tiếng này. Ultimate Fights lại là một chế độ chơi khác cho phép game thủ "sống lại" những trận đánh đáng nhớ trong lịch sử của cả hai giải UFC và Pride. Bạn sẽ phải hoàn tất những mục tiêu khác nhau, chẳng hạn đánh trúng đối thủ 6 đòn liên tiếp, né được những cú phản công, … trong một khoảng thời gian giới hạn. Về cơ bản, đây chính là một chế độ chơi theo kịch bản buộc người chơi phải sử dụng tất cả các kĩ thuật mà nhân vật có được. Sau mỗi trận đấu game thủ sẽ nhận được một đoạn video đẹp mắt để thưởng thức lại trận đánh của mình.

Thế mạnh nghe nhìn

Cũng như 2 phiên bản từng xuất hiện trước đây, dòng game UFC luôn mang đến những hình ảnh chân thực nhất. Bạn có thể dễ dàng nhận ra các võ sĩ nổi tiếng ngoài đời thực. Thậm chí, những biểu cảm gương mặt nhân vật cũng được tái hiện rất chi tiết. Hình ảnh về giọt mồ hôi, các múi cơ bắp đã hoàn toàn thuyết phục người chơi. Còn tiếng cổ vũ của khan giả, tiếng của bình luận viên giúp người chơi như đang hòa mình vào những trận đấu thực thụ.

Cuối cùng, một ưu điểm đáng ghi nhận nữa của U3 là danh sách dài những tay đấm: có khoảng 150 võ sĩ (phần lớn mang quốc tịch Mỹ và Brazil). Nhưng một điều khá lạ là những cái tên rất quen thuộc như Rory MacDonald, Brian Stann, Phil Davis hay Jake Ellenberger lại vắng mặt. Tuy nhiên, nhà phát hành THQ đã công bố kế hoạch cập nhật thêm các võ sĩ mới vào game bằng các gói DLC. Còn bây giờ, nếu cảm thấy thích thú với thể loại võ tự do đầy sức mạnh và nguy hiểm này, bạn có thể trải nghiệm ngay những gì đã có trong UFC Undisputed 3.

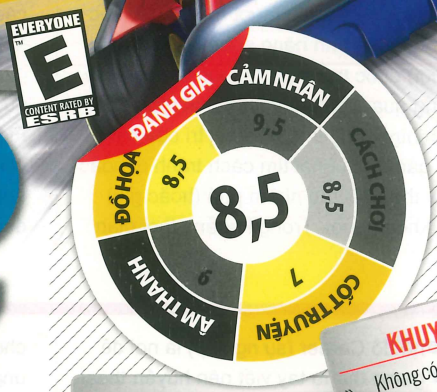
QUỐC NAM

MARIO KART 7

ĐUA VỚI MARIO

Hơn 20 năm là một khoảng thời gian dài có thể khiến cho mọi thứ trở nên lỗi thời, nhưng câu chuyện xoay quanh anh chàng thợ sửa ống nước Mario dường như không như vậy. Anh chàng này vẫn duy trì "phong độ" và rất đa tài trong nhiều lĩnh vực. Và ngay cả trên đường đua, trải qua 6 phiên bản thành công tốt đẹp, Nintendo quyết định "thừa thắng xông lên" với Mario Kart 7 (MK7).

TÊN GAME:	Mario Kart 7
THỂ LOẠI:	Đua xe
PHÁT HÀNH:	Nintendo
PHÁT TRIỂN:	Retro Studio
NGÀY PHÁT HÀNH:	4/12/2011
ESRB (TUỔI):	E
HỆ MÁY:	3DS



ƯU

- Đồ họa đẹp
- Địa hình đường đua phong phú và đầy thử thách, nhiều giải đấu
- Multiplayer online đầy kịch tính

KHUYẾT

- Không có chế độ làm nhiệm vụ.

Phiên bản thứ 7 này cũng mang nhiều ý nghĩa đặc biệt. Dù trên hệ máy 3DS nhưng Nintendo không đặt tên là Mario Kart 3DS như các tựa game trước đây mà gọi là Mario Kart 7. Vì đối với người Nhật, số 7 là một số may mắn, trong game có tất cả 17 nhân vật và 7 tay đua sẽ tham gia với bạn. Điều thú vị hơn là sự xuất hiện của một món đồ mới: Lucky 7 (số 7 may mắn).

ANH TÀI HỘI TỤ

Hầu như các nhân vật trong Mario Kart 7 đều rất quen thuộc. Với 12 tay đua được phân loại thành 3 thứ hạng khác nhau. Chẳng hạn ở mức trung bình có sự góp mặt 4 nhân vật: Mario, Luigi, Peach, Yoshi. Hạng nặng "hội tụ" các tay đua "to con" như Wario, Donkey Kong, Bowser, Rosalina. Hạng nhẹ lại có ưu điểm tốc độ như Toad, Shy Guy, Koopa Troopa,

Daisy. Game cung cấp cho bạn 8 nhân vật khởi đầu: Mario, Luigi, Peach, Yoshi, Donkey Kong, Bowser, Toad, Koopa Troopa và 8 nhân vật còn lại để bạn unlock. Ngoài ra sự xuất hiện thêm 4 tay đua "mới" nữa: Wiggler, Honey Queen, Lakitu và Metal Mario.

Không những phong phú về nhân vật, game còn mang đến 8 giải đấu (Shell, Banana, Leaf, Lightning, Mushroom, Flower, Star và Special) và 32 vòng đua khác nhau. Các giải đấu đều có những quang cảnh và nhân vật rất quen thuộc với các fan, thậm chí còn có cả các nhân vật thứ 17 đứng hai bên đường cổ vũ. Mỗi giải đấu đều có những nét đặc trưng, chẳng hạn có những vòng đòi hỏi tốc độ, nhưng có một số vòng đòi hỏi sự khéo léo để tránh văng ra khỏi đường đua. Địa hình đường đua cũng rất đa dạng và rất "độc quyền" của Nintendo, bạn sẽ được tận hưởng cảm giác "không thể tưởng tượng nổi" như chạy xe ở dưới nước hoặc đi trên cầu vòng, phóng xe trên mây, hoặc xuyên qua núi rừng, núi băng,... Game mang đến cho bạn 4 chế độ đua khác nhau: Grand Prix, Time Trial, Versus và Battle.

Ở Grand Prix, sẽ có 8 giải đấu với 3 cấp độ: 50cc, 100cc, 150cc. Mỗi giải gồm 4 vòng đua với cuộc tranh tài đầy hấp dẫn giữa bạn với các tay đua khác (tối đa 7 người). Số điểm thưởng tùy theo vị trí về đích cuối mỗi vòng. Tổng số điểm của 4 vòng quyết định thứ hạng chung cuộc của bạn. Chế độ VS cũng tương tự như Grand Prix nhưng bạn sẽ tranh tài với các tay đua trên mạng khác.

Chế độ Time Trial cũng tương tự như game TrackMania 2, sẽ có một "bóng ma" chỉ dẫn đường và bạn không cần phải lo chuyện "đụng xe" vì bạn có thể đi xuyên qua bóng ma đó. Chế độ này chỉ đòi hỏi "tay nghề" của bạn và làm sao hoàn thành vòng đua trong thời gian càng ngắn càng tốt.

Còn chế độ Battle gồm 2 kiểu chơi, Balloon Batlle là những trận chiến "bắn" bong bóng buộc ở xe đối phương càng nhiều càng tốt, trong khi đó Coin Runners là tranh giành các đồng tiền vàng trong

màn chơi. Điểm đặc biệt là cả 2 kiểu chơi đều cho phép bạn tự do di chuyển mà không cần phải đúng đường đua như thường lệ, dĩ nhiên những món "đồ chơi" sẽ trợ giúp bạn rất nhiều.

Cũng như những phiên bản trước đây, đường đua của Mario Kart7 có nhiều chướng ngại vật, cùng với nhiều món "đồ chơi" hỗ trợ bạn hoặc cũng gây không ít khó khăn, chẳng hạn như Lightning Bolt – tạo những cú sấm sét đánh vào đối phương. Nếu may mắn bạn gặp Bullet Bill, nó sẽ giúp bạn phóng như tên lửa,... Ngoài những món đồ quen thuộc, game còn bổ sung thêm ba món đồ mới là: Fire Flower (bắn đạn gây cản trở trên đường đua), Super Leaf (sử dụng đuôi Tanooki để "quét" những đồ vật hoặc đối phương đang ở xung quanh) và Lucky 7. Khi gặp "số 7 may mắn", bạn được chọn 1 trong 7 món đồ để sử dụng tùy ý. Để hoàn thành tốt đường đua, người chơi cần thêm một chút may mắn nữa mới có thể chiến thắng chứ không đơn thuần chỉ là tay lái nhiều kinh nghiệm.

TRANH TÀI VỚI THẾ GIỚI

Hệ thống multiplayer online được đánh giá cao nhất trong phiên bản này và đây cũng là phần "ngốn" rất nhiều thời gian của người chơi. Bạn có thể thi đấu với các tay đua trên toàn thế giới. Và dĩ nhiên, thử thách với bạn bè cũng là một yếu tố không kém phần hấp dẫn. Game còn cho phép 2 người cùng là bạn hỗ trợ nhau bảo vệ cúp. Và bên cạnh 16 nhân vật có sẵn, nhân vật thứ 17 - chính là Mii - sẽ đại diện cho bạn tham gia vào những vòng đua online đầy kịch tính.

Nintendo còn cung cấp cho bạn kênh Mario Kart Channel để tiện theo dõi các thông tin liên quan đến trò chơi. Với StreetPass, bạn có thể trao đổi dữ liệu như nhân vật Mii cá tính của mình, thành tích điểm số,... với bạn bè. Còn với Spot Pass: bạn có thể tải về những file ghost data rồi so tài (thông qua wireless). Bạn cũng có thể truy cập kênh này để xem thứ hạng của mình so với thế giới.

ĐỒ HỌA ĐẸP, ÂM THANH TUYỆT

Phần âm thanh của game được đầu tư kỹ lưỡng với những bản nhạc vui nhộn kèm theo chất giọng đặc trưng của từng nhân vật giúp người chơi có một trải nghiệm về game hoàn hảo hơn.Phần đồ họa được xây dựng trên nền 3D với thiết kế đẹp, các hiệu ứng "nẹt lửa", trời mưa,... cũng rất tuyệt vời. Ngoài ra, người chơi có thể chuyển từ góc nhìn thứ 3 sang góc nhìn thứ 1.

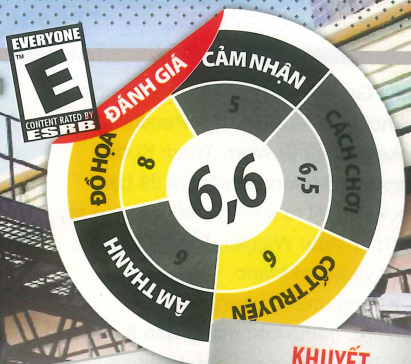
Không như phiên bản Wii, MK7 không có sự xuất hiện xe mô tô. Ngoài ra, Mario Kart 7 cũng không có chế độ làm nhiệm vụ.

Tóm lại, MK7 là một tựa game đua xe hay, đơn giản nhưng vẫn cực kỳ hấp dẫn và vui nhộn, không chỉ mỗi mình bạn mà tất cả thành viên trong gia đình, bạn bè đều có thể vui chơi cùng nhau hoặc thi đấu với cả thế giới. MK7 xứng đáng đạt danh hiệu là một trong những tựa game 3DS hay nhất của năm 2011.

HÒA HUỲNH

RIDGE RACER

LÁI LỤA ĐƯỜNG ĐÈO



ƯU
- Lối chơi khá tốt
- Giá thấp hơn game cùng đợt

KHUYẾT
- Nội dung vô cùng thiếu sót
- Phụ thuộc quá nhiều vào online
- "Moi móc" túi tiền người chơi bằng nhiều DLC

Là bệ phóng cho hàng loạt hệ máy game, Namco Bandai trở lại với Ridge Racer (RR) cho Vita và ngay lập tức trở thành tâm điểm của sự chú ý. Với giá thành rẻ, trò chơi được tối giản, để trải nghiệm game một cách đầy đủ, bạn phải móc hầu bao nhiều hơn nữa.

VẪN LỐI CHƠI TRUYỀN THỐNG

Game có ba chế độ đua chính World Race, Spot Race và Time Attack. Chế độ World Race là món chính, chế độ cho phép bạn đối đầu với bảy người online hoặc trực tiếp với bạn của mình thông qua chế độ Ad-Hoc. Spot Race cơ bản là chế độ chơi đơn của game, cũng là cơ hội để người chơi luyện tập cho phần chơi online. Time Attack như tên gọi của mình, cho phép người chơi chạy đua với "thời gian" qua một hoặc ba vòng đua (lap).

Với lối chơi "bất chấp" vật lý, tốc độ phi thường và drift qua mọi góc cua, RR Vita vẫn mang nét truyền thống của dòng game. Được xây dựng xoay quanh mạng, RR yêu cầu bạn phải chọn một trong bốn đội đua. Tất cả những gì bạn làm, dù thắng hay thua, đều cộng điểm vào đội đua của bạn.

Là một trong những game mở hàng cho Vita nhưng RR không tận dụng những tính năng điều khiển mới của hệ máy này. Game sử dụng D-Pad hoặc cần analog trái để chuyển hướng, tăng số và thắng sử dụng hai nút chéo và vuông. Bạn cũng có thể sử dụng mặt cảm ứng sau để lên xuống số (khá khó chịu) hoặc dùng để nhìn ra sau.

May mắn thay, lối chơi và đồ họa, phần "hồn" của Ridge Racer vẫn được giữ nguyên. Hình ảnh trên đường đua hết sức sắc nét với tâm điểm của đồ họa được đầu tư vào mô hình xe. Khung hình của game cũng luôn nằm trong tầm 30 FPS ngay cả khi cảnh vật bay vù vù qua khung hình.

MUỐN "ĐÃ" PHẢI TRẢ TIỀN

Tuy game có nhiều chế độ chơi, hỗ trợ cả chơi mạng lẫn chơi đơn nhưng RR mau chóng trở nên nhàm chán do chỉ có ba đường đua (sáu nếu tính luôn vòng ngược lại) và tệ hơn nữa khi chúng đều lấy từ các bản Ridge Racer trước đây. Tình hình còn bi thảm hơn khi game chỉ có sáu loại xe cơ bản để lựa chọn, bạn có thể đa dạng hóa bằng cách tinh chỉnh, sơn sửa xe theo ý thích. Cũng theo phong cách "tối giản"đó, game cũng chỉ có bảy lựa chọn về nhạc nền.

Namco Bandai khắc phục vấn đề này bằng các bản nội dung tải về (DLC) hàng tuần, khởi đầu bằng hàng loạt soundtrack nhạc nền miễn phí (remix từ các bản RR trước). Nhưng để có vòng đua mới, những chiếc xe mới thì bạn phải bỏ ra trên dưới 100.000 VND (~5 USD) cho 1 bản DLC.

Nếu bạn là fan của Ridge Racer, bạn sẽ không thất vọng với lối chơi của game. Điều đáng buồn là nội dung của game quá thiếu sót, chỉ tương đương với một bản demo. Với giá tuy thấp hơn mặt bằng chung các game khác, nhưng với lượng DLC khổng lồ thì túi tiền của bạn sẽ bị vơi đi rất nhiều để trải nghiệm toàn bộ trò chơi.

LÊ MINH

TÊN GAME:	RIDGE RACER
THỂ LOẠI:	Đua xe
PHÁT HÀNH:	Namco Bandai
PHÁT TRIỂN:	Cellius Inc
NGÀY PHÁT HÀNH:	4/12/2011
ESRB (TUỔI):	E
HỆ MÁY:	Ps Vita

INFINITY BLADE II

VÔ CỰC KIẾM

Cuối năm 2010, hãng Epic Games (EG) đã làm chấn động toàn game giới khi tung ra sản phẩm Infinity Blade (IB) trên hệ máy sử dụng iOS. IB chỉ là một trò chơi nhập vai hành động có cốt truyện bình thường, cách chơi cũng không quá nổi bật nhưng nó lại là tựa game di động đầu tiên được trang bị engine đồ họa hàng khủng Unreal 3. IB đã tạo nên một xu hướng trải nghiệm nghe nhìn mới trên hệ máy cầm tay, một cơn sốt nho nhỏ khiến những fan của các hệ máy khác phải phẩn nào ganh tị trước chất lượng đồ họa tuyệt đỉnh mà hiệu năng hệ thống vẫn rất mượt mà. Kế thừa thành công đó, Chair Entertainment tiếp tục tung ra phiên bản thứ 2 của IB với rất nhiều cải tiến đáng giá. Vẫn sử dụng engine Unreal 3 nhưng đã được tinh chỉnh hứa hẹn một lần nữa làm nức lòng người chơi với những khung hình có chất lượng vượt trội so với phiên bản tiền nhiệm.

TÊN GAME:	INFINITY BLADE II
THỂ LOẠI:	Nhập vai
PHÁT HÀNH:	Epic Games
PHÁT TRIỂN:	Chair Entertainment
NGÀY PHÁT HÀNH:	29/11/2011
ESRB (TUỔI):	Teen
HỆ MÁY:	iOS 4.0 trở lên

ƯU
- Đồ họa tuyệt đỉnh.
- Hệ thống chiến đấu thú vị.
- Chất nhập vai hấp dẫn.
- Rất nhiều thứ để mở khóa.
- Giá trị chơi lại cao.

KHUYẾT
- Lối chơi tuyến tính.
- Các trận đấu về sau ít có yếu tố bất ngờ.

CỐT TRUYỆN: HAY VÀ CÓ CHIỀU SÂU HƠN

Bạn vẫn vào vai Siris và nhiệm vụ của bạn lần này là truy tìm tung tích thợ rèn bí ẩn Worker of Secrets – người đã tạo ra thanh gươm hùng mạnh nhất trong thế giới IB đồng thời làm rõ nguyên nhân cái chết của cha anh. Thợ rèn này hiện đang bị giam giữ bởi 3 tên trùm bất tử trấn thủ ở các tầng của tòa tháp tử thần Vault of Tears. Điểm nhấn của cốt truyện nằm ở chi tiết mà ít ai ngờ tới khi kẻ đứng đằng sau toàn bộ các sự kiện ở phần II lại chính là God King – bại tướng của bạn ở phần trước. Hầu hết thời gian bạn sẽ phải đắm mình trong các trận đấu với chỉ một thanh gươm, một chiếc khiên cùng vài ba đòn phép phòng thân. Mỗi đối thủ của bạn đều sở hữu một tập hợp các đòn thế mang phong cách riêng như múa kiếm, tung cước hay chưởng phép, dự đoán và tương tác hợp lý với các đòn này chính là chìa khóa để bạn giành được chiến thắng. Trên hành trình, người chơi sẽ hiểu hơn về bản chất của Siris và lý do tại sao anh phải lặp lại chuyến đi hầu như không bao giờ kết thúc.

Khi mới bắt đầu, IB2 có một khóa huấn luyện nhỏ rất tiện lợi cho bạn trong quá trình chơi. Game sẽ dạy cho bạn cách thức tương tác với đối thủ, trong đó có 2 khâu

quan trọng nhất là mánh né đòn và phản công. Đối thủ vung tay cao thường là khởi đầu cho một lần "xả" kiếm, lựa chọn tốt nhất của bạn lúc này là vuốt màn hình theo hướng tấn công của đối thủ để chặn đòn thế của chúng. Bạn nên né các chiêu đấm đá bằng các phím mũi tên ở 2 góc dưới màn hình và chỉ dùng tới chức năng đỡ (block – có hạn chế số lần sử dụng) bằng khiên khi thất bại trong việc dự đoán chiêu thức của đối phương hoặc lượng máu còn quá thấp.

Phòng thủ thành công, bạn sẽ có cơ hội phản pháo bằng nhiều cách thức khác nhau, vuốt qua lại màn hình sẽ ngẫu nhiên tạo thành các đòn liên hoàn (combo) đẹp mắt và uy lực cũng mạnh mẽ hơn nhiều. Một khi thanh năng lượng được lấp đầy, bạn được phép thi triển các đòn phép tấn công hoặc hỗ trợ, chúng giúp ích rất nhiều trong các trận đấu lớn sau này. Độ nhạy cao trong thao tác cùng độ dài hợp lý của trận đấu khiến IB2 giành được nhiều thiện cảm từ người chơi phổ thông lẫn chuyên nghiệp. Cứ mỗi lần chiến thắng, người chơi sẽ nhận được điểm kinh nghiệm để nâng cấp sức mạnh, kĩ năng nhân vật và tiền để mua sắm vũ khí mới lợi hại hơn.

CUỘC CHIẾN VỚI GOD KING

Vũ khí cũng có công năng và tầm ảnh hưởng khác nhau. Nếu bạn mua một vũ khí hạng nặng như rìu, trường thương cầm bằng 2 tay thì bạn sẽ không thể sử dụng khiên để phòng thủ. Kiếm tuy nhanh nhưng sát thương lại thấp và không hiệu quả khi đấu trùm. Đối với vũ khí có ô trống, bạn có thể đính kèm các viên ngọc để trang bị thêm nhiều tính năng như tăng lượng vàng hay xác suất rớt đồ hiếm trong mỗi trận đấu. Các yếu tố nhập vai này góp phần gia tăng chiều sâu của IB2. Nhà phát triển xây dựng cấu trúc màn chơi khá chặt chẽ, bạn có thể đi thẳng lên tầng cao nhất để đối mặt với God King, thất bại vài chục lần để khởi đầu lại hành trình, vũ khí kinh nghiệm của bạn vẫn được giữ nguyên tạo điều kiện thuận lợi hơn cho bạn tiếp tục chuyến đi. Hoặc bạn có thể lùng sục mọi ngóc ngách của tòa tháp trước, thu thập vũ khí mới, lên cấp và gia tăng sức mạnh cho đến khi bạn đủ lực để hạ gục God King một lần nữa. Đặc biệt khi đạt cấp độ nhất định, một số đường bí mật đến God King cũng theo đó xuất hiện. Dĩ nhiên nó kèm theo hàng loạt kho báu và các món đồ mới đang chờ bạn.

IB2 hỗ trợ Game Center nên bạn có thể chia sẻ điểm số của mình với bạn bè, mở khóa các thành tích. Bên cạnh một lối chơi đầy hấp lực, sẽ là một thiếu sót lớn nếu bỏ qua phần đồ họa của game. Ngoại cảnh có độ chi tiết cao hơn hẳn phần 1, màu sắc cũng tươi hơn rất phù hợp với bối cảnh mang hơi hướng của đất nước mặt trời mọc với những ngôi đền cổ kính và hoa đào rơi rất đẹp. Tuyến nhân vật vẫn rất ngầu và bạn sẽ phải trầm trồ thích thú khi Siris đối mặt với những tên trùm khổng lồ. Các hiệu ứng cháy nổ, ánh sáng cũng được trau chuốt kĩ lưỡng. Chiến đấu với kẻ địch sau luôn mới mẻ và hấp dẫn hơn kẻ địch trước đó. Hiệu ứng bóng mờ theo thời gian thực, âm thanh trong game đã nâng cấp đáng kể. Nhưng quan trọng hơn cả là IB2 cho thấy sự trưởng thành rõ rệt trong khả năng cải tiến và thiết lập game của nhà sản xuất dựa trên những phản hồi từ người chơi gửi về.

HẬN ĐỜI KHÔNG ĐỐI THỦ

Có thể nói IB2 là một đại diện hoàn hảo cho những khả năng về game trên iOS. Nhà sản xuất đã tạo ra một sự kết hợp gần như tối ưu giữa hình ảnh đẹp và lối chơi cảm ứng thân thiện. Trên hết, toàn bộ phần 2 là một cải tiến mang giá trị tốt hơn nhiều so với phần 1 ở mọi khía cạnh về chất lượng lẫn số lượng (gấp bốn lần số lượng điểm thưởng, gần gấp 3 lần số lượng vũ khí, gấp đôi số lượng kẻ thù mạnh). Nhìn chung IB2 là một sản phẩm rất xứng đáng có trong kệ game của bạn, nó đang là một trong những game hot nhất trên hệ thống AppStore, minh chứng rõ nhất qua việc chỉ trong một thời gian ngắn IB2 đã soán ngôi đầu bảng của đối thủ nặng kí Angry Bird HD trên iPad.

THIÊN MINH

PIN SẠC DÙNG NGAY MÁY ĐẦY NĂNG LƯỢNG

Bạn sẽ không còn cảm thấy mất hứng vì bị hết pin lúc chụp ảnh, chơi game, hay sử dụng thiết bị điện tử với **Pin sạc Evolta** - Pin sạc mới của Panasonic

Pin Evolta với **tuổi thọ bền bỉ** do sở hữu chu kỳ sạc lên tới 1600 lần, hơn hẳn những loại pin sạc thông thường. Với tuổi thọ lâu hơn và dẻo dai hơn, bạn sẽ không phải thường xuyên mua hay bận tâm khả năng sạc của pin nữa.

Sau khi mở bao bì, pin Evolta có thể sử dụng ngay mà không cần sạc lần đầu. Nhờ vậy, các thiết bị điện tử của bạn luôn được dự trữ và **sẵn sàng nguồn năng lượng**, dù trong bất kì thời điểm nào.

Pin Evolta giúp bạn tiết kiệm không chỉ tiền bạc, thời gian, mà ngay cả năng lượng. Hơn nữa, tính tái sử dụng của pin còn hạn chế pin rác thải, **thân thiện với môi trường**.

Pin sạc Evolta – **năng lượng "xanh" hoàn hảo**, kết hợp sự tiện dụng và lợi ích tiết kiệm của pin sạc, là giải pháp tức thời mang đến nguồn năng lượng dồi dào, dài lâu.

Kiểu dáng và kích thước của mẫu GT không có nhiều thay đổi so với "ông anh" Level 10. Vẫn giữ phong cách của BMW Group Designworks USA với thiết kế tinh xảo, kết cấu chắc chắn cùng những tính năng cần thiết đáp ứng tối đa nhu cầu người dùng.

THÙNG MÁY CHƠI GAME ĐẶC CHỦNG

Thermaltake Level 10 GT

Sau giới thiệu đầy ấn tượng của thùng máy Level 10, một "siêu phẩm" đánh dấu sự hợp tác giữa Thermaltake và nhóm thiết kế của hãng xe hơi lừng danh thế giới BMW Group Designworks USA, tại triển lãm Điện tử tiêu dùng CES 2011, Thermaltake tiếp tục tung ra thùng máy Level 10 GT hướng đến người dùng tầm trung và cao cấp. Kiểu dáng và kích thước của mẫu GT không có nhiều thay đổi so với "ông anh" Level 10. Vẫn giữ phong cách của BMW với thiết kế tinh xảo, kết cấu chắc chắn cùng những tính năng cần thiết đáp ứng tối đa nhu cầu người dùng. Tuy nhiên để giải quyết bài toán về giá thành sản phẩm nhằm hấp dẫn nhiều đối tượng người dùng hơn, Thermaltake đã thay đổi kết cấu và chất liệu của mẫu GT này. Chẳng hạn sử dụng thép SECC và nhựa tổng hợp ABS thay thế hợp kim nhôm. Trừ khoang gắn ổ cứng, các khu vực khác bên trong thùng máy không còn thiết kế dạng khối riêng có thể lắp ghép nên không vướng víu khi thao tác. Xét tổng thể, Level 10 GT đã ít nhiều mất đi nét độc đáo vốn có của "ông anh" Level 10. Tuy nhiên với thiết kế hài hòa giữa tính năng, nhu cầu sử dụng và giá thành sản phẩm thì phiên bản GT sẽ phù hợp với nhiều đối tượng người dùng hơn.

Thùng máy có kích thước 28,2x59x58,4cm và nặng 12,7kg, dàn khung bằng thép chuẩn SECC, kết cấu chắc chắn cùng khả năng chịu lực tốt. Chân đế lớn, có thể xoay góc 90^0 cùng lớp đệm cao su giúp hấp thụ chấn động và chống trượt. Vị trí bộ nguồn cũng được dời xuống đáy thùng, ngoài việc tận dụng làm quạt hút đưa khí nóng ra ngoài, hạn chế sự gia tăng nhiệt độ bên trong thì cách thiết kế này còn giúp thùng máy cân bằng hơn, vững chắc hơn.

Cùng được nhà sản xuất (NSX) xếp vào dòng full tower (thùng máy đứng, cỡ lớn) nhưng khả năng hỗ trợ BMC của Level 10 GT còn tốt hơn so với "ông anh" Level 10. Do có ưu thế về kích thước nên bên trong thùng máy khá rộng và thoáng, không vướng víu khi thao tác. Khả năng hỗ trợ thiết bị phần cứng khá tốt, đáp ứng được cấu hình phần cứng sử dụng 3-way SLI (3 card đồ họa), Quad SLI (2 card 2 nhân) hoặc ATI CrossFireX (4 card đồ họa). Hầu hết linh kiện phần cứng được cố định bằng các chốt gài nên việc tháo lắp khá dễ dàng. Mặt trước có 4 khoang gắn ổ đĩa 5¼" và 6 khoang 3½", trong đó 5 khoang 3½" được thiết kế cho phép cắm nóng (hot swap). Mặt sau có 8 khe gắn card mở rộng và có đến 3 vị trí dành riêng cho ống dẫn chất lỏng của tản nhiệt nước.

Điểm đặc biệt là toàn bộ thùng máy được thiết kế dạng lưới tổ ong loại lớn, bên trong có lớp lưới nhựa lọc bụi, có thể vệ sinh dễ dàng khi bẩn. Hệ thống tản nhiệt có thể gắn đến 6 quạt làm mát kích thước khác nhau nên việc trao đổi không khí giữa trong và ngoài thùng máy tốt hơn, các thiết bị phần cứng cũng mát hơn. Mặc định, thùng máy trang bị sẵn đến 3 quạt 200mm ở mặt trước, trên nóc và cạnh bên cùng 1 quạt 140mm ở mặt sau. Đặc biệt, nắp đậy trái còn được thiết kế cửa sập có tác dụng điều chỉnh hướng thổi gió vào trong thùng máy theo nhu cầu người dùng.

Giá: 8 triệu VNĐ.

ĐÔNG QUÂN

Trải nghiệm 3 VÔ LĂNG BETOP

Với các game đua xe đình đám như Need for Speed thì vô lăng đua xe luôn là sự lựa chọn số 1 bởi chỉ có sản phẩm này mới đem lại cảm giác "thỏa mãn" cho game thủ mỗi khi vào vào cua, thể hiện kỹ năng lướt rê (drift) hay "rung bần bật" trong các pha va chạm trên đường đua. Kỳ này, mời các bạn cùng xem xét 3 phiên bản vô-lăng đua xe 3188, 3168 và 3169 của hãng Betop.

Betop 3168 - Giá: 1,5 triệu

Thời gian qua, trên thị trường Việt Nam đã xuất hiện nhiều loại vô lăng giá rẻ được nhập khẩu từ Trung Quốc có giá từ 500 ngàn tới khoảng 2 triệu đồng. Các mức giá trên thấp hơn rất nhiều so với dòng vô lăng Logitech G25 hay G27 có giá từ 6 triệu trở lên.

Với vô lăng đua xe, Betop có 3 sản phẩm chủ đạo được đánh giá đạt tiêu chí "ngon bổ rẻ" với game thủ Việt Nam là Betop 3168, 3169 và 3188. Nhìn chung 03 sản phẩm này khá tương đồng với nhau về mặt tính năng, khác biệt chỉ nằm ở thiết kế sản phẩm qua từng thời kỳ, sản phẩm thế hệ sau nhìn "ngầu" hơn thế hệ trước và vị trí nút bấm cũng được nghiên cứu thay đổi để thuận tiện hơn. Chất liệu nhựa, vỏ bọc cao su cũng được cải tiến đáng kể, cứng cáp và chắc chắn hơn.

CÀI ĐẶT

Nếu như Betop 3168 mang hai tông màu đen – trắng bạc sáng bóng của kim loại thì Betop 3169 và Betop 3188 khóac bộ cánh đỏ – đen hài hòa. Thiết kế của 3 vô lăng nhìn chung vừa mắt, theo đúng tinh thần của sản phẩm Trung Quốc.

Tuy nhiên, cảm giác cầm lái của cả 3 vô-lăng khá chắc chắn. Betop 3188 cho bạn 2 lựa chọn để lắp đặt: đặt trên bàn hoặc dùng chốt gá đi kèm để cố định vào mặt phẳng. Cả 3 vô-lăng đều có giác hút, cho phép bạn đặt ngay trên mặt bàn lau sạch bụi và giác hút bám khá chặt; không nhất thiết bạn phải dùng mặt bàn kính nhưng nếu có sẽ bám "ngon" hơn. Bất kỳ bàn vi-tính làm bằng gỗ ép dán mica đều có thể đặt vô-lăng. Nếu muốn "chắc cú" hơn, bạn có thể kết hợp cả 2 phương pháp nhưng cần phải gỡ mặt đỡ bàn phím bên dưới ra.

Vô lăng kết nối với máy tính PC bằng cổng USB. Tuy nhiên, nếu như 3188 tương thích tốt với các hệ điều hành Windows (bao gồm Windows 7) thì 3168 và 3169 cần cài trình điều khiển (driver) từ CD đi kèm. Điều khá "khó chịu" là CD chỉ dùng tiếng Trung Quốc nhưng nếu chịu khó mò mẫm một chút, bạn sẽ cài được. Nhà phân phối nên Việt hóa tài liệu hướng dẫn đi kèm.

Bộ bàn đạp có thể được đặt ngay trên sàn nhà dưới ghế ngồi

Betop 3169 - Giá: 1,7 triệu

của bạn. Bàn đạp kết nối với thân của vô lăng thông qua cổng RJ11. Bàn đạp của 3168 và 3169 có thể mở rộng để vừa chân. Còn bàn đạp của 3188 đã được thiết kế vừa chân sẵn.

ĐÁNH GIÁ

Các vô-lăng được thử nghiệm với tựa game Shift 2: Uleashed. Đây là tựa game mô phỏng (khác với tựa game đua vui Need For Speed) của EA trên hệ PC. Các vô-lăng đều dễ dàng điều khiển, thực sự giúp cuộc đua trở nên hào hứng và thú vị.

Các tay lái được bọc bằng lớp cao su nỉ có độ bám cao giúp tránh hiện tượng bị trơn trượt và nhễ nhại nơi lòng bàn tay

Vô-lăng có thước lái 180 độ giống như vòng quay của xe đua F1 giúp điều khiển xe nhanh quay về vị trí cũ nhanh hơn khi bạn đang ở tốc độ 200 – 300 km/g. Tuy nhiên, cũng có ý kiến cho rằng nếu Betop quay được 2,5 vòng sẽ giống tay lái thực hơn. Vì hầu hết trong các cuộc chơi, game thủ sẽ điều khiển xe ô-tô để đua thay vì xe F1.

Các vô-lăng Betop đều có 2 cần gạt phía dưới bánh lái giúp người dùng gán những thao tác có tính chất đặc biệt quan trọng như tăng tốc bằng động cơ Ni-tơ hay Thắng (Phanh) tay.

Các vô-lăng có nhiều nút chức năng (bao gồm cần số và 2 nút phụ) được bố trí khá hợp lý tuy cảm giác bấm chưa thực sự "đã tay". Các nút này đều có thể gán chức năng bằng cách chỉnh trong game. Tuy nhiên, do chúng không được hỗ trợ mặc định nên thường bạn cần cài trước trình điều khiển (driver).

Chế độ rung phản hồi của các vô-lăng Betop khá tốt. Chế độ này cho bạn cảm nhận khá tinh tế trên đường đua khi bạn đi vào đường xóc, đâm vào chướng ngại vật, giải phân cách v.v.

Trong những tình huống mà game thủ đâm phải vật cản lớn (xe đối thủ, xe trên đường, vách đá, rào chắn…), hay những pha đánh lái để hạ gục xe đối thủ, những pha drift thiếu chính xác… xế hộp của bạn sẽ gừ lên mạnh mẽ, rung lên bần bật như sự bực bội pha kèm cảm giác tiếc nuối của bạn vậy. Mặt khác, với cơ chế truyền động bánh răng rãnh xoắn ốc cho lực phản hồi khá êm ái.

Điều đáng tiếc là dòng thiết bị này chỉ có thể chơi trên PC mà không thể "trưng dụng" cho hệ console. Nếu có, game thủ sẽ có thêm nhiều cuộc chơi hoành tráng như Gran Turismo 5 hay Forza Motorsports 4.

ĐỖ PHƯƠNG

Betop 3188 - Giá: 2 triệu

RAZER NAGA HEX
Đồ chơi của "dân" MOBA

Phiên bản mới nhất trong dòng chuột Naga được thiết kế dành riêng cho game thủ MOBA.

Xuất hiện cuối năm 2010, dòng chuột Razer Naga gồm 12 phím tính năng có thể lập trình được. Tuy nhiên, game thủ chỉ có thể sử dụng được 6 phím, 6 phím còn lại do được bố trí ở vị trí không tốt nên khó sử dụng. Với hình dáng gần giống Razer Naga, nhà thiết kế cũng đã thay thế 12 nút bấm giảm còn 6 nút bấm tương ứng với 6 slots chứa đồ quen thuộc của các game MOBA (DotA, Chiến Thần - LoL, Chiến Binh Newerth – HoN…). Hãng đã dành hẳn vị trí trung tâm là nút cứng, đi kèm với đó là 3 nút cứng với các hình dáng khác nhau để game thủ có thể thay đổi tùy vào cảm giác ngon tay của mình.

Một thay đổi khác ở phím tính năng là hai phím tính năng ở cạnh rìa của nút trái nay đã được dời hẳn đến vị trí của nút cuộn giữa. Và theo mặc định thì hai phím này có tính năng thay đổi độ phân giải của chuột.

Về đặc tính bên trong, Naga Hex không có gì thay đổi so với đàn anh của nó khi vẫn được trang bị cảm biến la-de có độ phân giải 5600 dpi, sử dụng dây truyền dẫn chất lượng cao với tần số đáp ứng 1000 Hz cùng thời gian đáp ứng đạt 1ms. Sản phẩm cũng được trang bị 11 phím tính năng có thể lập trình được và công nghệ Razer Synapse 2.0 dựa trên công nghệ điện toán đám mây cho phép người dung lưu trữ các thiết lập cá nhân của mình và dễ dàng kích hoạt chúng ở bất cứ đâu.

Không mạnh mẽ và thể hiện sức nóng mãnh liệt của dòng nhung nham núi lửa như phiên bản Naga Molten, phiên bản Naga Hex cũng thể hiện sự hủy diệt với bộ cánh bóng loáng được tô điểm làn khói xanh, cùng tông màu với đèn nền LED của logo, nút cuộn giữa cũng như 6 nút bên hông.

Trải nghiệm Naga Hex qua các trận đấu DoTA, người viết có cảm giác cầm chuột chắc trong tay. Khi xem xét kỹ thì hai đường uốn lượn ở hai mặt hông chuột được khoét sâu hơn với phiên bản các phiên bản Naga khác. 6 phím tính năng ở mặt hông trái chuột sử dụng dễ dàng và thoải mái. Và nhờ phím cứng ở vị trí trung tâm người viết cũng dễ dàng nhớ được từng vị trí của từng tính năng do mình thiết lập mặt dù cũng phải mất chút ít thời gian để làm quen và nhớ vị trí.

XUÂN VŨ

HỘP THƯ HỎI & ĐÁP

Chào BBT, cho em hỏi giữa đĩa đúc với đĩa chép xbox 360 có khác biệt gì không?Làm sao phân biệt được 2 loại đĩa này? Em thấy giá thành của 2 loại này chênh lệch nhau, chất lượng hình ảnh khi chơi có giống nhau không?

Chào bạn, đĩa đúc là đĩa sản xuất bằng dây chuyền công nghiệp hàng loạt. Đĩa chép mang tính thủ công hơn vì phải burn từng dĩa. Đĩa chép có lợi thế do được phép lựa chọn loại dĩa trắng và source game nên được update thường xuyên và game luôn ra sớm hơn. Đĩa đúc thì do sản xuất hàng loạt nên rẻ hơn, để giảm giá thành nên dĩa đúc thường có chất lượng không cao bằng. Game thì chất lượng như nhau do cùng làm từ một source.

Em mới mua một ps3 320Gb, em có thắc mắc tại sao Sony lại tích hợp ổ cứng 320Gb trong ps3 như vậy? Trong khi game thì phải chơi đĩa, xem phim cũng có đĩa... còn nếu lấy ps3 làm ổ cứng di động thì có cồng kềnh quá không?

PS3 sử dụng ổ cứng lớn vì Sony cho phép người chơi download (mua và thuê) rất nhiều thứ từ PSN (PlayStation Network). Trong đó có demo, game PSN (game arcade), game PS1 và thậm chí game PS3 nữa. Ngoài game còn phim HD (phim và trailer). Trung bình một demo có dung lượng hơn 1gb, game ps3 thì hơn 5gb ... Chưa kể nội dung download từ PSN thì bản thân game PS3 cũng cần cài vào ổ cứng. Điển hình là GT5 với dung lượng install là 10gb. Vì thế, máy PS3 có dung lượng ổ cứng lớn.

Em định mua 1 cái card đồ họa GeForce GT 440 nhưng không biết cái này chơi được game nào?

Chào bạn, dòng card đồ họa dùng GPU NVIDIA Geforce GT 440 được xếp vào phân khúc phổ thông, chỉ thích hợp cho nhu cầu chơi game giải trí nhẹ nhàng. NVIDIA Geforce GT 440 có thể chơi tốt một số game từng đình đám một thời ở độ phân giải 1024x768 như Farcry 2, Battlefield: Bad Company 2, Ulreal Tournament 3, Call of Duty 4 nhưng với một số game hạng nặng như Civilization 5, Crysis, Metro 2033 thì GT 440 không thể vượt mốc chuẩn 24fps (khung hình/giây).

Cho em hỏi cách khắc phục lỗi " the application failed to initialize properly(0xc0000135). Click on ok to terminate the application "' khi cài Starcraft2?

Lỗi này là do thiếu NET. Famework 3.5, nên chỉ cần lên mạng tải rồi cài đặt bình thường. Có thể trong quá trình cài, NET. Framework sẽ yêu cầu cài Windows Installer 3.1, cái này tải về và cài đặt xong là sẽ cài được NET. Framework.

Cho em hỏi đĩa DVD của game PC có chơi trên được trên máy PS3 hay không? Em muốn chơi game trên máy PS Vita, thì có phải cài đặt như trên máy PC không? Và phải mua game ở đâu, giá game như thế nào? (Nguyễn Ngọc Phước, 74/17 Trương Công Đỉnh, Bà Rịa- Vũng Tàu)

Chào bạn, đĩa DVD để cài game trên máy PC không chơi game được trên máy PS3. Để chơi game trên máy PS Vita, bạn không cần phải cài đặt như trên máy PC. Bạn có thể mua game bằng cách tải game thông qua PlayStation Network hay mua đĩa game ở các cửa hàng game. Hiện tại, giá của tựa game của PS Vita ở Việt Nam khoảng từ 800.000 vnđ đến 1.200.000 vnđ.

Thắc mắc của các bạn được chúng tôi và chính bạn đọc tạp chí Thế Giới Vi Tính-Thế Giới Game nghiên cứu, trả lời chủ yếu trên "Cộng Đồng" - *http://www.pcworld.com.vn/forum*. Mời bạn đọc gửi câu hỏi và tham gia trả lời để Cộng đồng TGVT-TGG ngày càng phát triển.

Chuyện về "HOÀNG ĐẾ TERRAN"

NHẮC ĐẾN THỂ THAO ĐIỆN TỬ (ESPORTS) LÀ NHẮC ĐẾN HÀN QUỐC VÀ BỘ MÔN THI ĐẤU ĐẦY CHẤT CHIẾN LƯỢC STARCRAFT. NGHĨ ĐẾN STARCRAFT, HẲN NHIỀU NGƯỜI TRONG GIỚI SẼ NHỚ ĐẾN CÁI TÊN "BOXER". KHÔNG PHẢI NGẪU NHIÊN MÀ "BOXER" LUÔN LÀ CÁI TÊN ĐẦU TIÊN ĐƯỢC FAN HÂM MỘ CỦA TỰA GAME ESPORTS NÀY NHẮC ĐẾN. ĐẰNG SAU CHUỖI VINH QUANG DÀI DẰNG DẶC CỦA GAME THỦ HUYỀN THOẠI NÀY LÀ NHỮNG CÂU CHUYỆN GIA ĐÌNH, SỰ ĐÁNH ĐỔI MÀ ÍT AI BIẾT ĐẾN.

Cậu bé "bất bại"

Boxer (viết tắt của SlayerS`BoxeR`) tên thật là Lim Yo Hwan, sinh ngày 4/9/1980.

Lim là con trai út trong một gia đình Hàn Quốc trung lưu với 3 chị gái. Vì tất cả mọi người trong nhà đều rất bận nên hầu như cậu đã học cách chơi một mình từ nhỏ. Cậu tiếp xúc với game từ khi còn rất nhỏ. Ban đầu là những trận thi đấu trên máy game thùng Arcade rồi từ từ tiến lên hệ PC như một hệ quả tất yếu.

Giống như bao đứa trẻ khác, Boxer rất thích thú với những "điều kỳ diệu xảy ra trên máy game Arcade". Một sự thật là cậu chơi rất khá so với những đứa trẻ sống trong khu vực xung quanh. Tài năng của cậu sớm phát triển và cậu bé Lim Yo Hwan ý thức được tài năng của mình. Cậu rất thích được thi đấu với các đối thủ khác nhau đến từ những khu dân cư khác, tất cả chỉ để khẳng định một điều: Lim Yo Hwan là game thủ bất bại.

Ít ai biết rằng hồi còn nhỏ, Boxer đã từng mơ trở thành một cầu thủ chuyên nghiệp. Cậu không ngần ngại thể hiện điều đó và dĩ nhiên, ước mơ của Boxer đã bị bố mẹ phản đối. Đối với họ, việc học phải được đặt lên hàng đầu. Tuy vậy, vì bóng đá là một phần hoạt động ở trường, hơn nữa lại còn giúp con trai của họ luôn khỏe mạnh nên họ vẫn để cho cậu tham gia câu lạc bộ một cách bình thường.

Vậy là trong suốt quãng đời học sinh của mình, cuộc sống của Boxer chỉ quanh quẩn có hai điều: Bóng đá và game Arcade.

"Tôi không biết mình đến trường làm gì ngoài việc chơi đá bóng với bạn và tôi cũng chỉ thích có thế. Tôi hoàn toàn không có khái niệm về tương lai mai sau tôi sẽ làm gì. Cứ đá bóng và chơi game, tôi nghĩ rằng mãi mãi tôi chỉ là một cậu bé 19 tuổi. Chưa bao giờ tôi coi trọng thời gian.

Do chểnh mảng học hành nên vào năm lớp 11, tôi không thể theo kịp bạn bè ở lớp. Thành thực mà nói, tôi đã có lần suýt đội sổ. Trong một kỳ thi vào tháng 11, tôi chỉ vượt qua được hai môn: Thể dục và Sinh học, kết quả các môn còn lại đúng là một niềm xấu hổ. Qua chuyện đó, lần đầu tiên tôi đã biết mình nên làm gì cho mình, chứ không phải cho bố mẹ. Tôi quyết tâm làm lại từ đầu vào năm lớp 12. Giấc mơ thành một cầu thủ chuyên nghiệp ngày nào nay lại trở thành một sinh viên đại học.

Cắt đứt mọi sự chào đón từ bóng đá và game Arcade, tôi chỉ học và học. Luôn luôn đi học đúng giờ, tham gia đầy đủ các lớp học buổi tối tại trường, điểm số của tôi cải thiện thấy rõ. Nhưng có một vấn đề là tôi đã bắt đầu quá muộn. Trên thực tế, tôi không thể theo kịp 2 môn là Toán và tiếng Anh. Tôi cần một sự giúp đỡ."

Ngày định mệnh

Đó là ngày định mệnh khi Lim Yo Hwan đến cầu viện cậu bạn thân làm gia sư cho mình. Đó là lần đầu tiên cậu biết đến StarCraft: Broodwar. Ngay lập tức, cậu bị thu hút bởi nền tảng đồ họa tuyệt vời của trò chơi cùng gameplay vô cùng thú vị.

"Với một cảm giác y hệt như khi chơi Arcade, tôi đứng nhìn bạn mình chơi, đi hết từ ngạc nhiên này đến ngạc nhiên khác. Điều làm tôi chú ý nhất là việc bạn mình sử dụng bàn phím để điều khiển trận đấu. Kể từ hôm đó, tôi gần như ở nhà của Jinsuk suốt cả thời gian nghỉ lễ. Chưa bao giờ tôi lại cảm thấy ghen tỵ với Jinsuk như thế. Cậu có máy tính, chơi StarCraft giỏi, còn tôi thì không.

Vậy là mùa hè đó, trong khi bạn bè mải miết với sách tham khảo và bài tập thì tôi bỏ chúng sau lưng, bước vào một thế giới hoàn toàn mới, một không gian rộng mở với rất nhiều bạn bè. Đó chính là cánh cửa đã giúp tôi thoát ra khỏi cái đường hầm tăm tối của đời mình, nơi tôi đã sống gần 20 năm. Có một định mệnh. Và tôi gọi nó là "StarCraft".

Dĩ nhiên, việc đắm đuối trong StarCraft đã khiến Boxer phải đánh đổi rất nhiều thứ. Trong game, anh là người hùng nhưng trong mắt bố mẹ, Lim Yo Hwan chỉ là một cậu bé đem lại sự xấu hổ cho họ. Anh gần như tụt hậu với bạn bè trong lớp.

"Thời gian tôi có thể chơi StarCraft thoải mái nhất là sau khi kỳ thi toán qua đi. Bạn biết đấy, thật khó có thể dốc toàn tâm toàn sức của mình để chơi game nếu bạn không phải là một progamer nhưng hồi đó, tôi đã "tụ tập" cách sống đấy cho mình. Tôi đã không hề đoái hoài gì đến sách vở kể cả lúc đó đang là học kỳ cuối của năm lớp 12. Tôi ôn qua quýt khi biết tôi còn phải trải qua một kỳ thi toán nữa và tôi cứ ngỡ rằng, mọi việc sẽ ổn. Một kỳ thi nữa lại qua đi, tôi tận hưởng điều mà tôi hằng mong ước bao lâu nay - sự tự do tuyệt đối.

Tất nhiên, điều này cũng chẳng được bao lâu sau cái ngày kết quả thi được thông báo. Hôm đó, khi bố mẹ cầm trên tay tờ giấy báo kết quả của tôi, ngay lập tức, họ đưa thẳng tôi đến một lớp luyện thi. Lí do? Dễ hiểu thôi, tôi đã thi trượt vì dành thời gian quá nhiều cho game. Mặc dù đã đoán trước được điều này nhưng khi nhìn thấy kết quả, tôi không nói được điều gì. Tôi không hề nghĩ rằng chỉ một tờ giấy nhỏ bé như vậy lại có thể quyết định được tương lai của tôi. Tờ giấy dường như nói với tôi rằng tôi đã dành thời gian của mình cho việc khác, thay vì học. Điều đó thậm chí còn làm tôi cảm thấy thất vọng. Vậy còn bố mẹ tôi? Bỗng dưng, tôi không dám nghĩ tới điều đó. Tôi có lẽ đã thực sự phá hủy toàn bộ những hy vọng tốt đẹp của họ vào người con trai duy nhất của mình. Từ tận đáy lòng, tôi cảm thấy cực kỳ hối hận.

Mỗi khi nghĩ đến bố mẹ, tôi đều cảm thấy có lỗi rất nhiều nhưng tôi cũng chẳng muốn gắn bó với điều gì ngoài game. Tôi không muốn học, lại càng chưa bao giờ nghĩ đến việc sẽ tìm một việc làm. Nếu bất cứ ai quen biết tôi ở thời điểm đó, họ đều gọi tôi bằng 1 cái tên: "Con nghiện".

Tại sao tôi lại đam mê đến vậy? Tại sao? Bạn biết không, mỗi khi chơi game, tôi ý thức được rõ ràng sự tồn tại của mình. Không điều gì khiến cho tôi có cảm giác đó và cũng sẽ không có gì có thể chia cách hai chúng tôi. Game là tất cả những gì tôi có, mọi thứ còn lại chỉ là phù phiếm. Nếu như không thể trở thành một progamer như những gì từng mong đợi, có lẽ đó sẽ là khoảng thời gian đáng tiếc nhất trong cuộc đời của tôi. Nhưng bây giờ, khi nghĩ lại, nó lại là những năm tháng tuyệt vời nhất, quý giá nhất, khi mà tôi thực sự dồn hết tâm trí mình vào StarCraft".

Và rồi, cuộc đời của Boxer bắt đầu bước sang trang mới khi anh nhận được lời mời tham gia một proteam năm 1999.

"Cuối cùng, cơ hội đã đến với tôi. Tôi đã nhận được một lời mời trở thành game thủ chuyên nghiệp. Người đứng đầu công ty Sinabro đã đến gặp tôi. Trong tiếng Hàn, "Sinabro" có nghĩa là "từng bước một" nên có lẽ, cuộc đời tôi cũng dần dần bay vào quỹ đạo của riêng mình.

Mặc dù đã thông suốt được tư tưởng cho bản thân nhưng vẫn còn đó một vấn đề khác: Bố mẹ của tôi. Họ chẳng có chút khái niệm nào về nghề game thủ chuyên nghiệp. Họ luôn cho rằng PC Bang giống hệt như game Arcade, họ luôn chờ đến ngày đứa con trai ngỗ ngược của họ chịu trở về sau cái màn u tối đó. Lí do duy nhất khiến họ không buộc tôi phải về nhà vì họ biết rằng sẽ chẳng ích gì nếu cưỡng ép tôi làm một việc nào đó. Khi tôi nói với họ "Con sẽ trở thành một game thủ chuyên nghiệp", họ đã sửng sốt. Không, chính xác hơn, họ cảm thấy rất bối rối. Họ không biết một game thủ chuyên nghiệp sẽ làm chính xác việc gì trong "giờ hành chính" của anh ta và họ cũng không thể tưởng tượng ra được tương lai của các anh chàng game thủ chuyên nghiệp. Họ cho rằng, tôi đã bị một gã xấu lừa, vẽ ra những mộng tưởng hão huyền về mấy chữ progamer.

Tôi đơn giản là đã cố thuyết phục họ. Tôi nói cho họ rằng tôi yêu game đến mức nào một cách nghiêm túc. Tôi cho họ biết tôi đã cảm thấy vui, thấy hạnh phúc ra sao khi chơi game. Rồi cả tôi mong muốn được làm việc với game nữa, tôi đã kể cho họ rất nhiều điều.

Tôi không phải là đứa con ua gây ra phiền phức, chẳng qua là tôi chưa sống đúng với một nửa hy vọng mà họ dành cho tôi mà thôi. Họ biết rằng không ai có thể sống thay tôi cuộc đời của mình và cuộc đời là một thứ gì đó mà tôi phải học cách chịu đựng, cho dù nó có khó khăn và cô đơn đến nhường nào. Tất cả những gì họ mong muốn chỉ là sao cho con trai của họ được sống một cuộc đời ít đau khổ và rắc rối. Cảm nhận được những tình cảm chân thành đó, tôi quyết định cố gắng trở thành một đứa con khiến họ có thể tự hào.

Sau khi có được sự ưng thuận của bố mẹ, chẳng có điều gì có thể ngăn tôi lại. Trước hết, tôi muốn đặt tên mình vào thế giới của các game thủ chuyên nghiệp. Bằng tất cả hy vọng, trái tim và cả quyết tâm, tôi chắc chắn sẽ làm nên chuyện trên chính con đường mà tôi đã chọn".

Với nỗ lực không ngừng, chỉ một thời gian ngắn sau khi tham gia proteam, Boxer đã thực sự tỏa sáng. Không chỉ tìm tòi các chiến thuật mới, anh còn tìm hiểu về cách luyện tập độc đáo giúp các game thủ có thể yên tâm thử nghiệm chiến thuật mới mà không lo bị lộ. Chuỗi thành công của Boxer kéo dài từ 2001 đến tận 2004.

Mặc dù được biết đến là game thủ với khả năng macro không được tốt (khi so sánh với các top progamer khác) nhưng Boxer luôn biết cách chinh phục khán giả bằng những pha micro kinh điển cùng những chiến thuật đẹp mắt. Xuyên suốt thời gian thi đấu của mình, anh đã tạo ra rất nhiều chiến thuật sáng tạo khiến fan hâm mộ ưu ái dành cho anh tên gọi "Hoàng đế Terran".

Fan hâm mộ của anh cứ thế tăng lên, đến mức nó từng được so sánh với lượng fan đông đảo của nhóm nhạc Hàn Quốc huyền thoại – H.O.T. Với sự nổi tiếng cùng thành tích thi đấu tuyệt vời của mình, sự nghiệp của Boxer thực sự thăng hoa khi anh từng là progamer đầu tiên trên thế giới kiếm được hơn 200.000 USD/năm - một món tiền rất lớn vào thời điểm đó.

Bên cạnh tài năng xuất chúng, người ta còn biết đến Boxer như một game thủ với phong cách làm việc chuyên nghiệp; hay gọi cách khác là "tài đức vẹn toàn". Ngoài ánh đèn

HỒ SƠ CÁ NHÂN

• Tên đầy đủ: **Lim Yo Hwan Hay Im Yo Hwan**

• Ngày sinh: **4-9-1980**

• Nơi sinh: **Hàn Quốc**

• Chính thức trở thành progamer từ ngày 2/2/2001

• Chủng tộc: **Terran (game Starcraft)**

• Gia đình: **Bố, mẹ và 3 chị gái**

• Tôn giáo: **Đạo thiên chúa**

• Sở thích: xem phim (The Way Home là bộ phim thích nhất , nghe nhạc, đọc truyện tranh, thể thao (bóng đá)…

• Thích mùa đông

• Hồi bé đã từng có giấc mơ trở thành cầu thủ bóng đá chuyên nghiệp

• Nickname: **SlayerS_`BoxeR`, SLayerS_`BoxeR`, BOXER, SKTelecomT1_BoxeR, Jung[Terran], WoodJohn, Jung[Orion], gonia_kr, limyh, gonia119_kr, Silent_WoW, Silent_Jealousy…**

sân khấu, Boxer từng là một cái tên được giới quảng cáo săn đón vì hình tượng "sạch sẽ" của mình. Ngay cả trong các team đối thủ, lớp hậu bối luôn coi Boxer là tấm gương sáng để họ noi theo, từ cách sống cho đến nỗ lực không ngừng trong sự nghiệp của mình.

Chính vì vậy, chẳng ai cảm thấy bất ngờ khi Boxer đạt danh hiệu "1 trong 10 game thủ ảnh hưởng nhất tới nền công nghiệp game thế giới" được trao tặng bởi MTV năm 2006. Boxer là một trong số rất ít game thủ khiến các nhà tài trợ sẵn sàng "đánh nhau" để được chữ ký của anh.

Chuyển nghề quản lý

Hiện nay, tuy không còn ở đỉnh cao phong độ nữa nhưng Boxer vẫn luôn được coi là tượng đài sống của ngành công nghiệp game. Thay vì tiếp tục "bám víu" mảnh đất Broodwar nay đã quá cằn cỗi, Boxer còn là người rất thức thời khi tiên phong trong việc phát triển StarCraft II ngay từ những giai đoạn đầu. Anh đang là quản lý kiêm huấn luyện viên của team SlayerS`, được tài trợ bởi Intel và hãng gaming gear hàng đầu thế giới – Razer. Bằng tài năng lãnh đạo của mình (Boxer một lần nữa chứng minh anh có thể làm tốt ở tất cả các vị trí), team SlayerS` được đánh giá là team StarCraft II sừng sỏ nhất thiên hà StarCraft II thời điểm này.

Hy vọng, thông qua bài viết nhỏ này, độc giả Thế Giới Game đã có cái nhìn cụ thể hơn về một huyền thoại của làng game thế giới.

PHƯỢNG HỒNG

CÁC THÀNH TÍCH NỔI TRỘI

• Là game thủ duy nhất vô địch WCG hai lần: 2001, 2002

• Được đánh giá là 1 trong 10 game thủ ảnh hưởng nhất tới nền công nghiệp game thế giới do MTV bầu chọn.

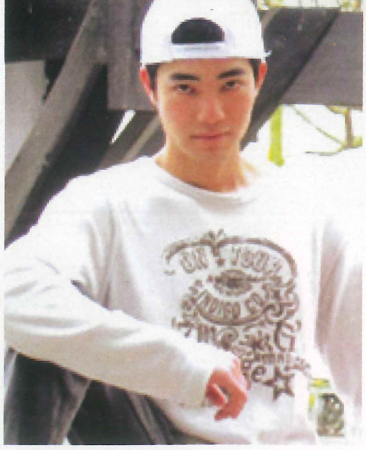
• Game thủ đầu tiên trên thế giới có thu nhập: khoảng 200.000 USD/năm

• Người ở vị trí số 1 trong bảng xếp hạng KeSPA lâu nhất: 17 tháng từ 2001 đến tháng 3 – 2003. Một thời gian khó lòng một game thủ nào có thể phá vỡ.

• Người đầu tiên có thể vô địch giải OSL nhiều hơn 1 lần: 2 lần (Hanbisoft và Cocacola tổ chức bắt đầu năm 2001)

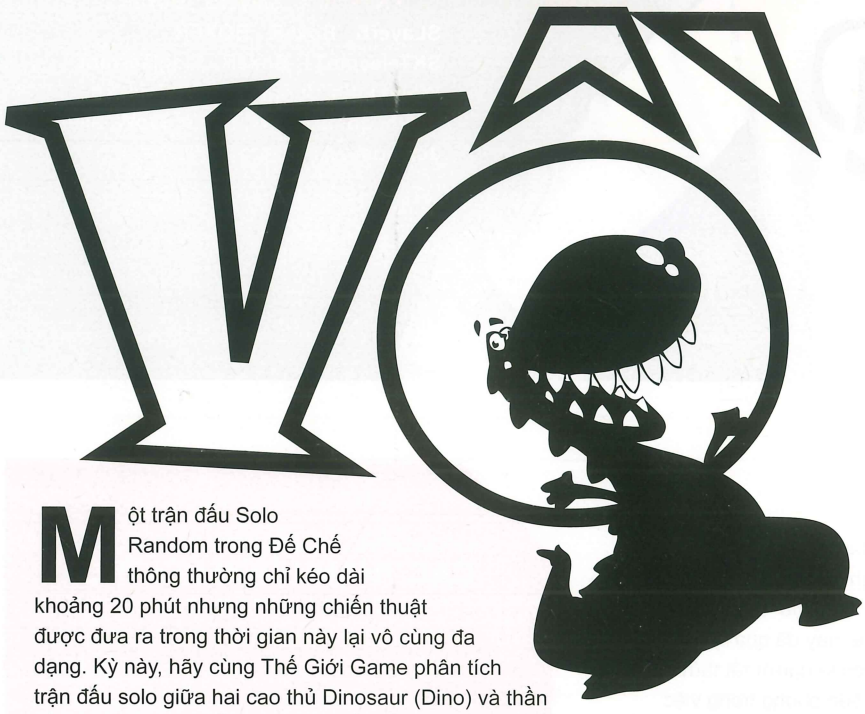
• Có fanclub với số lượng member đông nhất: trên 600.000 người (586.166 người tính đến 2-5-2006). Số lượng fan này được nhận định là chỉ thua số lượng của nhóm nhạc Hàn Quốc huyền thoại H.O.T. Và con số này vẫn tiếp tục tăng lên với các hoạt động của Boxer trong làng eSports thế giới.

Đây là trận đấu thứ 2 trong kèo thi đấu Random giữa hai game thủ. Ở trận đấu này, mặc dù Dino cầm quân Babylon kém hơn một chút so với Roman của Chim Sẻ Đi Nắng (CSĐN) song bằng chiến thuật tuyệt vời, anh đã đánh bại được thiên tài làng AoE Việt.



Khủng long Dinosaur

"KHỦNG LONG" VS "CHIM SẺ"



Chim Sẻ Đi Nắng

Một trận đấu Solo Random trong Đế Chế thông thường chỉ kéo dài khoảng 20 phút nhưng những chiến thuật được đưa ra trong thời gian này lại vô cùng đa dạng. Kỳ này, hãy cùng Thế Giới Game phân tích trận đấu solo giữa hai cao thủ Dinosaur (Dino) và thần đồng Chim Sẻ Đi Nắng (CSĐN) để thấy được sự biến hóa cũng như cách tư duy của một cao thủ Đế Chế.

Cầm quân Babylon, Dino khởi đầu trận đấu rất thuận lợi với bãi quả chính khá đẹp, nằm rất gần phía dưới nhà chính. Gỗ đầu nhà anh cũng ở vị thế không thể chê khi có tới 3 cây gỗ 75 ngay sát nhà. Phía trên nhà Dino còn có 1 voi, sẵn sàng "bị làm thịt bất cứ lúc nào. Nhà Dino nằm ở gần vị trí 3h. Sau khi đi dò một vòng, Dino phát hiện thêm 1 voi phía sau nhà, ngay gần đấy là cánh rừng sát mép bản đồ.

Khi tiếp tục đi dò rộng ra phía bên ngoài, Dino phát hiện thêm 1 voi lẻ, anh quyết định "chú ta" dẫn về nhà chính để tiện bề săn bắt. Giữa khu vực bãi quả chính và chú voi đầu tiên con 1 bãi hươu 5 (con). Như vậy, ta thấy được Dino đang được "thiên nhiên ưu đãi" khi có một bài chuẩn với 3 voi, 1 bãi quả và 1 bãi hươu 5.

Trong các trận đấu Đế Chế thuộc thể loại Random, ngoài sự may mắn trong việc ngẫu nhiên được chủng tộc ưu việt (như Hittie, Roman, Greek...), việc sở hữu địa hình đẹp để xây dựng trụ sở đầu não là rất quan trọng.

Với một bài chuẩn như thế này, Dino quyết định chọn chiến thuật ép đời sớm để đánh lạc đà (một đơn vị quân).

Nhờ lợi thế gỗ đầu gần, vào khoảng 5'05, Dino đã có nhà BS (Storage – nhà kho/nâng cấp vũ khí và giáp) đầu tiên. Bằng những thao tác chuẩn mực, anh dẫn 3 voi về nhà chính. Sau đó, Dino tiếp tục xua bãi hươu về gần bãi vàng, đặt BS để ăn hươu nhưng không quên tận dụng để khai thác vàng sau này.

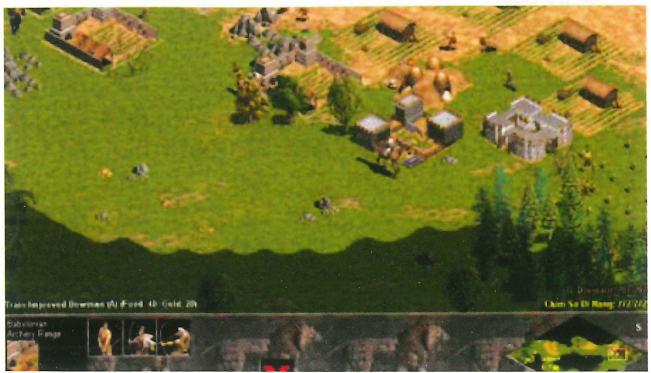
10'15: Dino kích đời 3 với 25 dân, thao tác ép đời rất chuẩn. Khu vực phía bên ngoài nhà được anh che chắn bằng những chiếc nhà dân (House) và nhà chợ (Market) cùng với nhà ngựa chém (Blacksmith) rất thẳng hàng.

Sau khi ép đời thì Dino không còn nhiều thực (food) khiến anh phải kéo khá nhiều dân về nhà chính rồi bắt đầu xây ruộng. Mặc dù có ngựa dò (Scout) khá sớm nhưng do dò nhầm hướng nên người tấn công trước lại là thần đồng của chúng ta. Ngựa dò của CSĐN bất ngờ xuất hiện ở nhà chính của Dino và "ăn" được 1 dân. Trong lúc phá rối ở căn cứ đối phương, CSĐN vẫn không quên "khuyến mại" thêm cho Dino thiệt hại nặng nề về người (dân) và của (không khai thác được vàng). Tuy nhiên, rất xứng đáng là một trong những cao thủ Đế Chế hàng đầu Việt Nam, rất bình tĩnh, Dino đã xây kịp nhà phù thủy BL (Temple – Đền) để chống lại sự tấn công của ngựa chém đối phương. Khu vực bãi ruộng ở nhà chính cũng đồng thời được bo kín hoàn toàn.

Từ thế công, Dino buộc phải chuyển về thế thủ khi anh bị mất ngựa dò và 2 dân rất sớm. Anh sản xuất đội quân phù thủy để thủ ngựa chém, đồng thời nâng cấp bánh xe để có cung R (Chariot Archer). Có lẽ, anh đã đoán được chiến thuật của CSĐN sẽ công phù thủy sang căn cứ mình.

Quả đúng như vậy! 2 ngựa R đầu tiên của Dino đẩy sang phía nhà CSĐN lập tức phát huy tác dụng khi bắt được đạo phù thủy của đối thủ đang tiến sang nhà anh giữa đường.

Tiêu diệt được đạo phù thủy của CSĐN, Dinosaur vẫn chưa vội công sang nhà đối phương. Anh tiếp tục sản xuất quân rồi chuyển sang chiến thuật mới. Bị bắt mất đạo phù thủy, CSĐN chắc chắn sẽ phải chuyển sang đánh lính xọc đơn, câu trả lời cho việc nhà Dinosaur có khá nhiều phù thủy. Đoán trước được điều này, Dino quyết định nâng cấp cung A (Composite Bowman) để chống lại xọc đơn (Chariot) của CSĐN. Một quyết định vô cùng sáng suốt khi rừng nhà anh khá mỏng, về lâu dài sẽ không đủ gỗ để đánh cung R. Bên cạnh đó, khi cung A nâng cấp đủ giáp và tầm xa thì chúng không hề ngại xọc đơn Roman.



Sau khi phát triển mạnh và có được số lượng cung A tương đối lớn, Dino quyết định tấn công. Anh gom toàn bộ số lượng lạc đà và cung R của mình đi trước, cung A đi sau hỗ trợ. Cả hai bên gặp nhau giữa bản đồ, CSĐN có đạo xọc đơn rất lớn. Vô cùng bình tĩnh, Dino lui ngựa của mình về nhử CSĐN tiến lên, sau đó cung A xuất hiện và bắn hỗ trợ. Chiến thuật này khá thành công. Mặc dù bị mất khá nhiều quân nhưng Dino cũng triệt hạ được đạo xọc đơn lớn của đối phương.

Cung A của Dino được sinh ra rất nhanh, anh liên tục đẩy những đạo quân nhỏ lên phía nhà CSĐN. Tuy vậy, điều đáng tiếc là những đạo cung A nhỏ này đều bị CSĐN bắt dọc đường. Ban đầu, có lẽ khán giả tưởng rằng Dino đi quân lỗi, nhưng thật ra đây đều là chủ ý của anh. Liên tục thí cung A để tiêu hao số lượng quân của CSĐN, sau đó tận dụng lợi thế cung A sản xuất nhanh, anh đã bù lại được sự mất mát này. Trong khi đó, CSĐN chắc chắn sẽ không thể nào hồi phục số xọc đơn nhanh như cung A được.

Sau 2 lần quân thí, Dino gom toàn bộ số cung A của mình tấn công một lượt quyết định. Cung A của anh tràn vào mạn phải nhà CSĐN, tấn công thẳng vào bãi vàng. Roman của CSĐN đã có pháo nhưng số lượng cung A của Dino quá đông nên cũng đành bất lực. Căn cứ chưa bị phá nhiều nhưng CSĐN đã phải chào thua với câu chat "GG" vì không còn quân để chống đỡ. Chiến thắng giành cho Dino, một trận đấu rất hay với những chiến thuật hợp lí.

Linh video: *http://video.garena.vn/component/videos/index.php?option=com_videos&view=video&id=472*

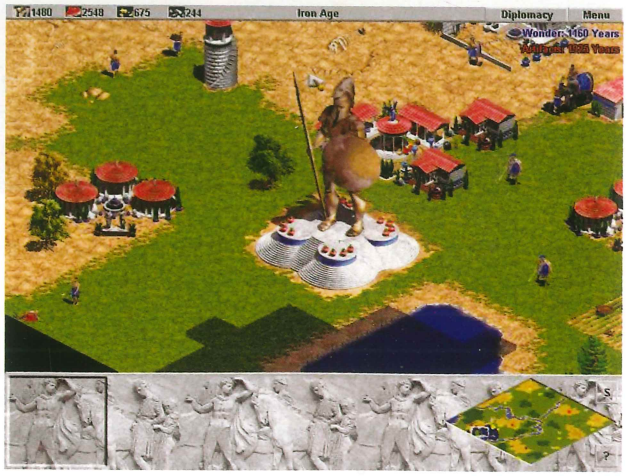
THUẬT NGỮ TRONG GAME ĐẾ CHẾ

Trong game Đế Chế, có rất nhiều thuật ngữ được các game thủ sử dụng để trao đổi khi thi đấu cùng team hoặc khác team. Chúng ta hãy cùng tìm hiểu những thuật ngữ mà các game thủ hay sử dụng có ý nghĩa gì.

CÁC CÂU CHAT NHANH

Khi ta gõ từ số 1 tới 25, mỗi số là một âm thanh khác nhau. Có thể đấy là một câu hỏi, một điệu cười hoặc 1 câu cảm thán.

1 - **Yes** - *Đúng*
2 - **No** – *Sai*
3 - **I need food** – *Xin ít thực nào!*
4 - **Somebody pass the wood** – *Ai cho tôi ít gỗ!*
5 - **Gold, please** - Xin ít vàng!
6 - **Give me some stown** – *Đưa tôi ít đá!*
7 - **Wheeeee** – Câu cảm thán *(hay dùng khi gặp chuyện không vui)*
8 - **Your attempts are futile** – *Đừng cố nữa!*
9 - **Yeahhhh** – *Tiếng hò reo*
10 - **Hey. I'm in your town** – *Này, tôi đang trong nhà ông đấy!*
11 - **Boeee** – *Tiếng xì xầm*
12 - **Join me** – *Theo tôi, đi tập trung vào*
13 - **I don't think so** – *Tôi không nghĩ thế*
14 - **Start the game already** – *Chuẩn bị chiến đấu nào*
15 - **Who's the man?** - *Anh ấy là ai*
16 - **Attack them now** – *Tấn công bọn chúng ngay!*
17 - **Hahaha** – *Điệu cười ngắn*
18 - **I'm weak, please don't kill me** – *Em yếu lắm. Xin đừng đánh em*
19 - **Hahahahahahaahahahaah** – *Điệu cười dài*
20 - **I just got some satisfaction** – *Tôi vừa thịt lại nó rồi!*
21 - **Hey, nice town** – *Ê, nhà đẹp đấy!*
22 - **We will not tolerate this behavior** – *Không thể tha thứ cho mày được!*
23 - **Get out** – *Quit thôi*
24 - **Dag gum** – *Câu cảm thán biểu thị sự phẫn nộ*
25 - **Oh yeah** – *Câu cảm thán chỉ vui mừng*



TIẾNG LÓNG

Ngoài những câu chat bằng chữ số ở trên, giới game thủ Đế Chế còn có khá nhiều từ lóng khi nói về trận đấu hoặc một tình huống tấn công

- **Câu voi, xua hươu:** *Chỉ hành động của nông dân khi kéo voi hoặc đẩy bầy hươu về khu vực nhà chính.*
- **Sở thú:** *Chỉ một bài có nhiều đồ ăn là động vật (hươu, voi).*
- **Buôn dân, xóc dân (quân):** *Chỉ việc xin dân hoặc quân liên tục của game thủ.*
- **Vẽ ruộng, bo nhà:** *Xây ruộng và xây nhà kín đáo để chặn hướng tấn công của đối phương.*
- **Bài tù, nghiệt:** *Chỉ sự tù túng hoặc nghiệt ngã với một trận đấu nhà ít đồ ăn. Hoặc cũng có thể dùng "tù" ở nhiều trường hợp khác ví dụ như quả tù (ít bãi quả), tù vàng (thiếu vàng), tù gỗ (tù thiếu gỗ).*
- **Vẩy E:** *Đặt liên tiếp các móng nhà dân (BE) sát nhau*
- **Time đè, time bật, timeline đang ngang pheo:** *Nói về timeline của trận đấu ở những tình huống khác nhau (lớn hơn là đè, đang nhỏ hơn mà to trở lại là bật ngược, bằng nhau là ngang pheo).*
- **Bơm đồ, nhận đồ:** *Cho và nhận các tài nguyên trong game từ đồng đội.*
- **Ốp nhà, ốp BA, BL:** *Chỉ pha tấn công vào nhà đối phương (nhà quân) hoặc ngược lại (bị ốp nhà).*
- **Tay to:** *phát triển mạnh chặt gỗ.*
- **Chém phũ:** *Có nhiều ngựa chém (thường là ngựa C), chém triệt để, đập dụi 1 nhà của đối phương.*
- **Bật 4:** *Lên đời 4 (Iron Age)*
- **Móc dân, chăn dân, quấy nhà:** *Chiến thuật đánh vào kinh tế của đối phương, thường là hạ gục nông dân.*
- **Dâng Y/phù/A:** *Đưa quân xọc xiên Y/phù thủy/cung A đi tấn công.*
- **Cung tuyển:** *Chỉ dân tộc có quân cung mạnh (vd: Egypt, Assy…)*
- **Chém:** *ngựa chém C trong BL (tên gọi 1 đơn vị quân)*
- **Đà:** *Lạc đà (tên gọi 1 đơn vị quân)*
- **Chích:** *Lính xọc xiên*
- **Chồm, xồ:** *song mã*
- **Bò ma, SH:** *xe Artifact mở đường*
- **Góc 1h, 2h,…:** *các hình chiếu của các góc giờ đồng hộ trên bản đồ Đế Chế.*
- **Bá đạo:** *Đánh quá hay!*

Trên đây chỉ là một phần trong rất nhiều thuật ngữ mà các game thủ Đế Chế thường dùng. Tuy nhiên, hy vọng bài viết sẽ phần nào giúp các bạn hiểu rõ thêm về bộ môn eSports kinh điển này.

HỒNG VŨ

TÁI SINH!

Đã từng ra mắt trong quá khứ, sau đó "im thin thít và lặn mất tăm" để rồi tái xuất bất ngờ với những cải tiến đáng giá. Những dòng game dưới đây đã làm không ít game thủ tròn mắt ngạc nhiên bởi sự phát triển vượt bậc của mình.

Lịch sử ngành công nghiệp game chứng kiến không ít những dòng game được các hãng "hồi sinh" khá ngoạn mục khi ngưng phát triển từ giai đoạn NES hay SNES rồi bằng đi một thời gian, những dòng game này lại xuất hiện trên các hệ máy đời mới với nhiều thay đổi. Một số dòng game vẫn giữ nguyên lối chơi truyền thống, nhưng một số khác lại thay đổi 180 độ và đưa ra những ý tưởng rất mới mẻ so với kẻ tiền nhiệm. Chúng ta sẽ điểm qua những dòng game đặc biệt này nhé:

Ninja Gaiden trên NES (1988)

Nếu là một game thủ từng trải qua những năm tháng hào hùng của hệ máy NES, bạn sẽ không thể bỏ qua tựa game hành động đáng chú ý nhất của hệ máy này là Ninja Gaiden. Với lối chơi đi cảnh 2D quen thuộc thời điểm đó, Ninja Gaiden cho phép bạn điều khiển nhân vật ninja áo xanh Joe Hayabusha tấn công, phi thân và đu bám khắp màn chơi, chiến đấu với hàng loạt đối thủ nguy hiểm khác. Trò chơi ra mắt khá nhiều phiên bản và đến năm 1991, Ninja Gaiden đã ngưng phát triển tiếp và chỉ tung ra bản remake 16 bit vào 4 năm sau.

NINJA GAIDEN

PRINCE OF PERSIA

Prince of Persia nguyên thủy (1989)

Câu chuyện hoàng tử Ba Tư giải cứu công chúa đã có trong game từ năm 1989 với phiên bản Prince of Persia nguyên thủy do nhà thiết kế nổi tiếng Jordan Mechner thực hiện. Lối chơi của Prince of Persia và phiên bản kế tiếp của nó ở thời điểm này vẫn xoay quanh việc leo trèo, khám phá vượt qua những cạm bẫy và chiến đấu với kẻ thù. Đến năm 1999, Prince of Persia lần đầu tiên lên nền 3D với lối chơi tương tự nhưng lại không gặt hái được thành công do gặp những lỗi về mặt điều khiển và camera.

Prince of Persia (2003)

Cuộc cách mạng thật sự trong lối chơi của Prince of Persia chỉ đến khi năm 2003, Ubisoft phát triển lại dòng game này với phiên bản Prince of Persia: The Sands of Time và đưa vào ý tưởng mới lạ: điều khiển thời gian bằng dòng cát ma thuật. Những màn chơi thiết kế thông minh, các câu đố độc đáo gắn liền với khả năng điều khiển thời gian của nhân vật và đồ họa chi tiết nhuần nhuyễn là những yếu tố giúp trò chơi thành công và thu hút một loạt những fan hâm mộ mới. Sau thành công của The Sands of Time, dòng game Prince of Persia đã tung ra thêm những phiên bản tiếp theo là Warrior Within (2004), The Two Thrones (2005) và The Forgotten Sands (2010) nhưng chưa thực sự thành công và ấn tượng như người tiền nhiệm.

Ninja Gaiden 2 (2008)

Mãi cho đến năm 2004, Ninja Gaiden với nhân vật chính Ryu Hayabusa (con của Joe Hayabusa) tái xuất hiện và làm ngỡ ngàng các fan với đồ họa 3D và lối chơi hành động đầy thử thách không kém các phiên bản ngày xưa. Ninja Gaiden "thế hệ mới" hiện nay đã phát triển đến phiên bản 3, vốn sẽ phát hành vào tháng 3 năm 2012.

Resident Evil 1 (1996)

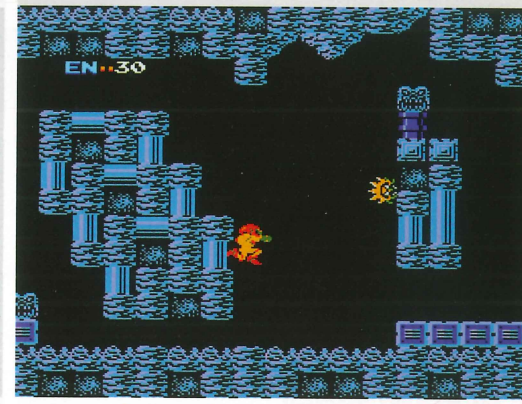
Dòng game nổi tiếng của Capcom là được xem là kẻ tiên phong trong thể loại hành động kinh dị. Khác với Silent Hill của Konami, Resident Evil tạo nên sự sợ hãi thông qua yếu tố bất ngờ mang tính thực tế chứ không theo kiểu tâm linh, khiến người chơi luôn phải đề phòng những thây ma khát máu (zombie). Sau phiên bản đầu tiên phát hành năm 1996, các phiên bản tiếp theo là 2 và 3 cùng các phiên bản remake của Resident Evil cũng xuất hiện. Đến năm 2000, phiên bản Code Veronica ra mắt trên hệ Dreamcast với ứng dụng đồ họa 3D trên môi trường thay vì cảnh nền tĩnh như trước đây đã tạo được một số thành công nhất định.

Resident Evil 4 (2005)

Tuy nhiên, chỉ đến khi phiên bản Resident Evil 4 xuất hiện vào năm 2005, dòng game kì cựu của Capcom mới có được bước ngoặt đáng kể trong lối chơi với việc đưa vào hệ thống camera xoay thay vì camera cố định như các bản cũ. Nhân vật có thể quan sát mọi điểm trong môi trường, nhắm bắn chính xác hơn, và ngay cả đối thủ cũng trở nên tinh ranh và nguy hiểm hơn nhiều. Không còn những thây ma lê lết chậm chạp, đối thủ của người chơi biết sử dụng vũ khí, bao vây và tung ra những đòn tấn công nặng nề hơn. "Cuộc cách mạng về camera" vẫn tiếp tục ở phiên bản Resident Evil 5 phát hành năm 2009. Đến năm 2012 này, Resident Evil dần chuyển qua thể loại bắn súng đồng đội và kết hợp online với phiên bản Operation Raccoon City, cho phép người chơi có thể vừa chạy vừa bắn súng cùng lúc. Chưa biết cuộc cách mạng về góc nhìn trong game của Resident Evil sẽ thành công hay không, nhưng đây là một sự thay đổi cần thiết để tạo sự mới mẻ cho một series game đã 16 năm tuổi.

Metroid (1986)

Những tựa game Metroid đầu tiên của Nintendo trên hệ máy Famicom phát hành năm 1986 thu hút sự chú ý của game thủ bởi thiết kế màn chơi đa dạng và thông minh, nhân vật chính Samus Aran huyền bí và hàng tá những vật phẩm ẩn giấu trong màn chơi thử thách không ít game thủ. Tiếp theo thành công đó, phiên bản Super Metroid ra mắt năm 1994 cũng gặt hái được rất nhiều thành công và trở thành một trong những tựa game hay nhất thời điểm đó. Tuy nhiên, khi nhà thiết kế của Metroid là Gunpei Yokoi rời khỏi Nintendo vào năm 1996, dòng game Metroid cũng dần đi xuống và mất hút trong danh sách những tựa game "bom tấn" của Nintendo.



Metroid Prime (2002)

Mãi đến năm 2002, dòng game Metroid mới có cuộc cách mạng thực sự khi chuyển đổi từ lối chơi đi cảnh 2D sang... bắn súng 3D góc nhìn người thứ nhất, với phiên bản Metroid Prime được đồng phát triển bởi Nintendo và Retro Studios, một hãng game Mỹ có trụ sở tại Texas. Sau giai đoạn đầu ngạc nhiên, các fan kì cựu của Metroid cũng trở nên quen thuộc với lối chơi góc nhìn thứ nhất của trò chơi, và cảm thấy phấn khích khi các yếu tố như những câu đố, vật phẩm ẩn đã quay trở lại ở góc nhìn mới mẻ hơn. Metroid Prime đoạt được khá nhiều giải thưởng của giới phê bình game vào năm 2002 cho sự cải tiến cách mạng, và nó đã mở đầu cho giai đoạn thành công mới của dòng game Metroid với các phiên bản về sau như Metroid Prime: Echoes (2004), Metroid Prime: Hunter (2006), Metroid Prime 3: Corruption (2007)...

FALLOUT

Fallout 2 (1998)

Một trong những game nhập vai lấy bối cảnh hậu tận thế đầu tiên, Fallout với đồ họa 2D và góc nhìn trên cao chiếu xuống đã thu hút không ít các fan của thể loại RPG với lối chơi độc đáo với nhiều lựa chọn hành động, không khí u ám đặc trưng cũng như lối chơi tấn công theo lượt đậm chất đồng đội. Với phong cách này, dòng game Fallout cũng tiếp tục thành công với các phiên bản tiếp theo là Fallout 2 (1998), Fallout Tactics: Brotherhood of Steel (2001). Tuy nhiên, sau những rắc rối về pháp lý của nhà phát hành và doanh thu kém của phiên bản Fallout: Brotherhood of Steel năm 2004, dòng game Fallout cũng chững lại và lui vào bóng tối.

Fallout 3 (2008)

Mãi cho đến năm 2008, khi bản quyền trò chơi thuộc về tay hãng Bethesda Softworks, hãng game nổi tiếng với dòng Elder Scrolls, thì Fallout mới thực sự hồi sinh với lối chơi hiện đại kết hợp những ưu điểm của các phiên bản truyền thống. Giống như trường hợp của Metroid, Fallout thế hệ mới là Fallout 3 được chuyển sang góc nhìn thứ nhất trực quan hơn với thế giới 3D rộng lớn, bên cạnh đó vẫn giữ lối chơi nhập vai theo lượt hấp dẫn. Ngoài ra, Fallout 3 còn có hệ thống lên cấp nhân vật sâu sắc. Sau hàng loạt giải thưởng game của năm 2008 của Fallout 3, dòng game Fallout tiếp tục công thức này và phát triển phiên bản mới New Vegas vào năm 2010 cũng đạt được những thành công nhất định.

Metal Gear (1987)

Phiên bản đầu tiên của Metal Gear do nhà thiết kế Hideo Kojima thực hiện ra mắt năm 1987 trên hệ máy MSX2. Ở thời điểm đó, lối chơi hành động bí mật, ẩn nấp qua tầm kiểm soát của lính canh còn là một khái niệm khá mới mẻ, nhưng trò chơi vẫn được đông đảo game thủ đón nhận bởi cốt truyện và đặc biệt là nhân vật chính Solid Snake. Phiên bản tiếp theo của Metal Gear mang tên Snake's Revenge phát hành năm 1990, không được thiết kế bởi Kojima, đã thất bại thảm hại khi phát hành ở Bắc Mỹ. Sau thất bại này, Hideo Kojima đã phát triển một phiên bản mới, một phiên bản thứ hai thực sự sau Metal Gear với tựa đề Metal Gear 2: Solid Snake và gặt hái được thành công không kém phiên bản nguyên thủy do chính ông thiết kế.

METAL GEAR SOLID

Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots (2008)

Sau Metal Gear 2: Solid Snake, dòng game Metal Gear trải qua giai đoạn "nằm ấp" suốt 8 năm, cho đến sự ra đời của phiên bản tiếp theo mang tên Metal Gear Solid vào năm 1998 trên hệ PlayStation. Hideo Kojima đã không làm các fan của mình thất vọng khi chuyển dòng game Metal Gear hoàn toàn lên nền 3D, đồ họa chi tiết hơn cùng một cốt truyện được đầu tư kỹ lưỡng và sâu sắc. Lối chơi vẫn dựa trên tinh thần hành động bí mật, nhưng với hệ thống vũ khí và kỹ năng có phần phức tạp đa dạng hơn. Sau thành công của Metal Gear Solid, dòng game Metal Gear lại tiếp tục đón nhận thành công ở phiên bản tiếp theo, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty vào năm 2001, vốn cho đến nay vẫn được xem là tựa game xuất sắc nhất từng xuất hiện trên hệ PS2. Năm 2004 với phiên bản Snake Eater và năm 2008 với phiên bản Guns of the Patriots, những tựa game Metal Gear Solid không chỉ có sự cải tiến ở mặt đồ họa hay công nghệ, mà về phong cách dẫn chuyện lẫn nội dung của từng phiên bản đều được mở rộng một cách toàn diện. Hi vọng đến phiên bản Metal Gear Solid 5, các fan của chiến binh Solid Snake sẽ một lần nữa chứng kiến một cuộc cách mạng mới ở dòng game yêu thích của mình, nhất là khi nó vẫn được thực hiện bởi nhà thiết kế quen thuộc Hideo Kojima.

CẨM TÚ

Phát triển game VỚI UNITY 3D

Xu hướng của thế giới

Ngày nay game engine là một phần không thể thiếu trong việc phát triển game, nhờ tính ưu việt của nó trong việc giảm thiểu thời gian sản xuất và nâng cao chất lượng sản phẩm. Việc phát triển game trên thế giới đang dần "mở hóa" đối với cả những người không chuyên, nhờ sự ra đời của các bộ công cụ miễn phí được cung cấp một cách rộng rãi cho tất cả những người có nhu cầu sử dụng. Trong số các bộ công cụ làm game, có nhiều engine trứ danh là Cry Engine, Unreal Engine và Unity 3D.

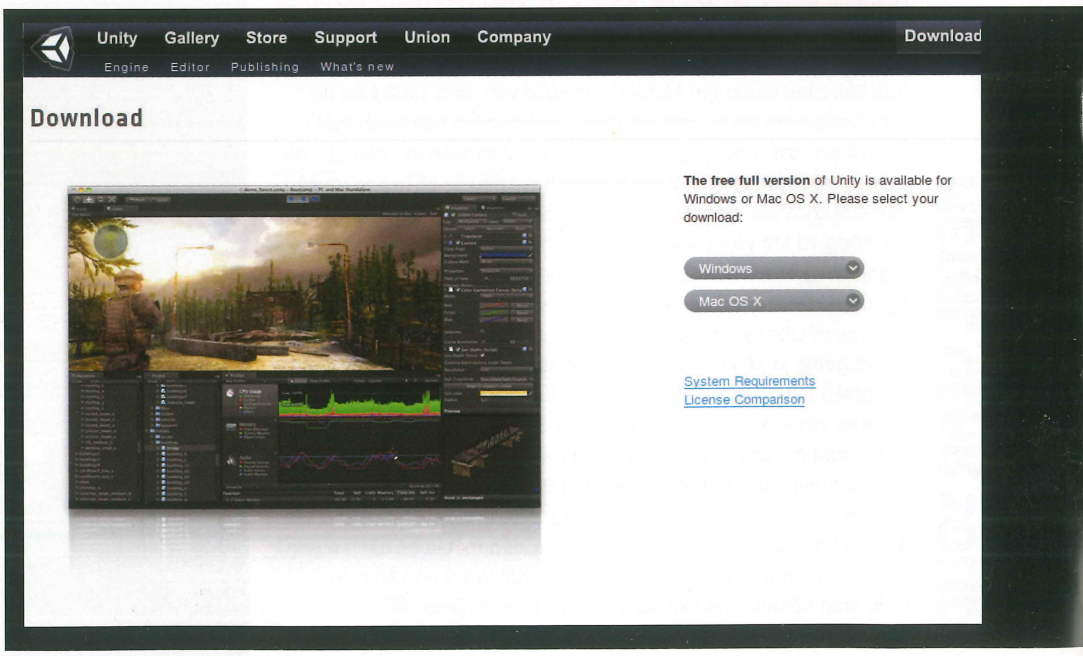
Unity 3D lại nổi bật so với phần còn lại nhờ cung cấp một cách tương đối đầy đủ và hoàn thiện các thư viện thành phần, tài sản, cấu trúc lập trình (và còn được cung cấp thêm bởi cộng đồng) và nó có khả năng xây dựng một cách hoàn chỉnh bất cứ trò chơi nào mà không hề bị giới hạn về mặt kỹ thuật.

Chính nhờ những ưu điểm nổi bật không thể phủ nhận của Unity 3D mà ngày nay, bộ công cụ này đang được sử dụng một cách rộng rãi trên toàn thế giới. Tại Việt Nam, các khóa học về Unity 3D cũng đã được triển khai tại giảng đường của VTC Academy cũng như tại một số studio sản xuất game. Ngoài ra, người sử dụng còn có cơ hội học hỏi và trau dồi thêm kiến thức đã có trên diễn đàn Unity Việt Nam tại địa chỉ ***unityvn.com***.

Nghề phát triển game hay trở thành những nhà phát triển game (developers) đang là một xu hướng mới nổi ở Việt Nam do nhu cầu của thị trường game. Qua những kỳ Thế Giới Game, bạn đọc hẳn đã quen thuộc với khái niệm game engine và nghề phát triển game. Vậy để trở thành một nhà phát triển game cần có những gì? Hãy cùng chúng tôi tìm hiểu về ngành nghề hết sức mới mẻ này nhé!

Unity 3D là gì?

Về mặt thuật ngữ, Unity 3D là một game engine, game development tool và middleware. Chức năng của nó là một công cụ, một phần mềm lớp giữa, một động cơ làm nhiệm vụ trung gian để kết nối những dòng lệnh, tập hợp những hình ảnh, bức vẽ phác thảo 3D của đối tượng, vật thể vào trong một không gian, mà ở đó đối tượng, vật thể có thể tương tác hoặc bị tương tác nhờ những dòng lệnh. Người sử dụng Unity 3D sẽ phải hiểu một cách tương đối về lập trình, nhưng không nhất thiết phải là chuyên gia lập trình. Unity 3D được xây dựng như một công cụ phát triển point & click, nghĩa là người dùng hầu như chỉ cần



dùng chuột là có thể xây dựng được một trò chơi hoàn chỉnh, bao gồm cả việc xuất nó ra dạng tập tin .exe để chạy trên các máy tính khác nhau.

Để bắt đầu công việc phát triển game sử dụng Unity 3D, về mặt kỹ năng, có một số yêu cầu thiết yếu mà bạn phải đáp ứng như sau:

• Có khả năng nắm bắt và sử dụng phần mềm mới một cách nhanh chóng.

• Có kiến thức về lập trình, đặc biệt là các ngôn ngữ như C# hay Javascript.

• Có năng khiếu mỹ thuật, biết sử dụng các công cụ chỉnh sửa ảnh như Adobe Photoshop hay Corel Painter và dựng hình 3D như Autodesk 3D Max, Cinema 4D hoặc Blender. (Yêu cầu không bắt buộc)

• Có kiến thức, khái niệm, ý tưởng về cấu trúc, quy luật, cơ chế của trò chơi. Hiểu rõ về các thể loại game, sự khác biệt.

Về mặt trang bị, hãy chắc rằng trong máy tính của bạn có:

• Cấu hình đủ mạnh để đáp ứng nhu cầu làm việc đa nhiệm. Khuyến cáo nên sử dụng CPU hai nhân, Ram 2GB và một chiếc card màn hình rời tầm trung.

• Các phần mềm đồ họa như đã nói ở trên.

• Công cụ Unity 3D, tải về miễn phí trên ***unity3d.com***

• Luôn trong tình trạng sẵn sàng kết nối Internet, để có thể tải về các video bài học, các mẫu ví dụ đi kèm tài liệu hướng dẫn từng bước.

Để bắt đầu vọc Unity 3D, trước tiên hãy tải về bộ cài đặt tại địa chỉ unity3d.com. Quá trình cài đặt tiến hành như bình thường. Ở bước đăng ký, có hai lựa chọn là đăng ký thủ công hoặc tự động (yêu cầu kết nối Internet). Lưu ý là Unity 3D chỉ cho phép dùng thử 30 ngày với tùy chọn trả phí để sử dụng cho sản phẩm thương mại hóa.

Chạy Unity.exe và giao diện của chương trình sẽ được bật lên. Một cửa sổ mới hiện ra với rất nhiều cửa sổ nhỏ bên trong. Chú ý đến cửa sổ lớn nhất nằm phía trên bên trái, đó là nơi để bạn thiết kế trò chơi và cũng là nơi để bạn biết chuyện gì sẽ xảy ra khi nút "Play" được ấn. Phía trên của cửa sổ này là các nút và các thẻ. Không có gì đặc biệt, ngoại trừ việc bạn phải lưu ý thẻ Game và Scene. Thẻ Scene sẽ mở ra khung cảnh thiết kế, còn thẻ Game sẽ mở ra trò chơi.

Bên dưới cửa sổ lớn này là hai cửa sổ nhỏ hơn, một bên trái là Hierarchy và bên phải là Project. Cửa sổ Hierarchy là nơi chứa tất cả đối tượng, vật thể... mà bạn đưa vào trò chơi, bao gồm các nhân vật (character), góc quay camera, thùng, hòm, cuốc, xẻng. Cửa sổ Project lưu giữ (theo đúng nghĩa đen) toàn bộ tài sản, những dòng lệnh, vật thể... mà bạn tạo ra hoặc tải về trên mạng. Lưu ý rằng Unity 3D tự thân nó cũng đã cung cấp một trò chơi với rất nhiều Project có sẵn.

Toàn bộ cửa sổ dài bên phải là Inspector, nơi quyết định sự khác biệt giữa những vật thể, đối tượng. Có thể nói đây là phần cốt lõi tạo nên một vật thể sống.

Tất cả các cửa sổ này đều kết nối với nhau bằng mối liên hệ chặt chẽ. Bạn lấy vật thể trong Project và bỏ nó vào Hierarchy, căn chỉnh sao cho đẹp ở cửa sổ Scene, và xác định kích thước, tính chất, thuộc tính của nó trong Inspector. Hãy cố gắng tự mày mò và làm theo các hướng dẫn có sẵn trên trang chủ Unity, tổng kết lại, có mấy vấn đề dành cho người mới như sau:

• Game Object: xác định sự tồn tại của vật thể, kể cả vật thể rỗng, hướng ánh sáng, GUI (giao diện người dùng) cũng được đưa vào mục này.

• Component: các thành phần cấu thành nên vật thể, bao gồm rất nhiều thứ như sự va chạm (collision), tương tác vật lý, các hiệu ứng hình ảnh, âm thanh. Thiếu những thứ này, vật thể sẽ trở nên vô tri vô giác.

• Terran: địa hình trong trò chơi. Thực chất, người dùng có thể tạo địa hình bằng cách nhân bản rất nhiều Game Object dạng mặt phẳng (hoặc tăng kích thước nó lên), nhưng công việc đó đã được đơn giản hóa bằng sự xuất hiện của Terran.

• Prefab: một vật thể có thành phần (component) và/hoặc dòng lệnh (code) chứa bên trong nó được coi là một Prefab. Các Prefab thường được coi là những khuôn mẫu chuẩn dùng cho việc thiết kế.

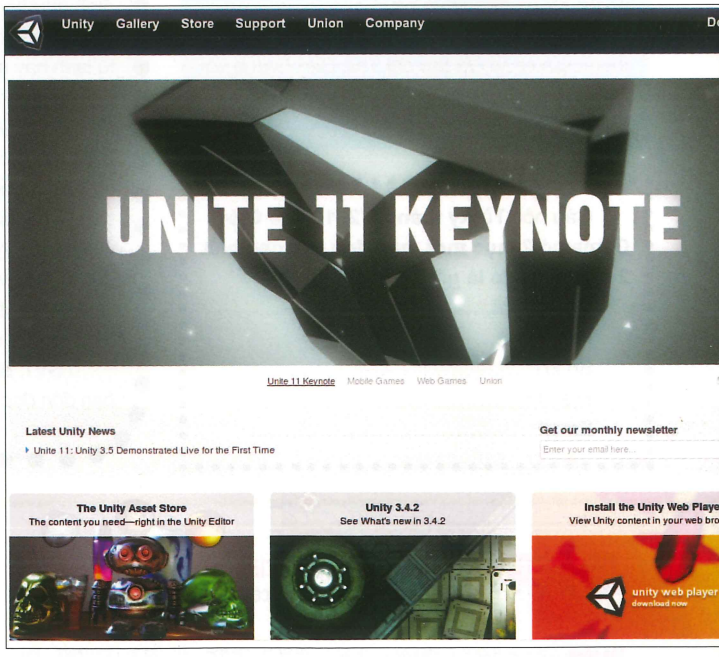
• Skybox: xác định khung cảnh bầu trời, được tạo ra bằng cách dựng hình bầu trời 6 phía khác nhau (trên, dưới, trái, phải, đằng trước, đằng sau).

Ngoài hướng dẫn được cung cấp sẵn trong bộ cài đặt Unity 3D, người sử dụng cũng nên thường xuyên ghé thăm diễn đàn và trang chủ của Unity để cập nhật những thông tin mới nhất, cũng như các bài học và ví dụ mới được đưa lên.

Điều quan trọng mà bạn cần phải nhớ, đó là Unity 3D không phải cây đũa thần có thể làm mọi thứ mà không phải tốn chút công sức nào. Nếu bạn đang mơ đến việc xây dựng một dự án quy mô lớn như MMORPG thì hãy tạm thời ngừng việc mơ mộng lại. Tuy nhiên, chỉ với những suy nghĩ nhỏ và ý tưởng giản đơn, việc tự mình làm game là điều không vượt quá khả năng của bạn.

Đôi điều muốn nói: mục đích chính của bài viết này không phải là hướng dẫn từ A-Z các bước làm game. Thay vào đó, người viết chỉ muốn truyền cảm hứng làm game, cung cấp thông tin và những điều cần biết về phát triển game. Hy vọng thông qua bài viết này sẽ có thật nhiều những người trẻ--những người đã có động lực và được truyền cảm hứng làm việc--cùng bắt tay nhau để làm những dự án game "made in Vietnam" thực sự.

BẠN ĐỌC



ĐẶT TẠP CHÍ DÀI HẠN

Đặt càng nhiều Giảm giá càng cao, đến 30%

Thủ tục ĐƠN GIẢN
Nhận tạp chí NHANH CHÓNG tại nhà

Hãy gọi Miền Bắc (04) 7300 9988 (ext 1) Miền Nam (08) 3930 4324 (ext 1) hoặc truy cập

HOTLINE Miền Bắc : 0986 045 868 Miền Nam : 0935 138 218

www.eshop.pcworld.com.vn

Tên Tạp Chí		Giá bìa (đồng)	Ngày phát hành	Đặt 1 tạp chí						Đặt đồng thời 2 Loại tạp chí					
				3 tháng		6 tháng		12 tháng		3 tháng		6 tháng		12 tháng	
				Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại	Giảm giá	Còn lại
Tạp chí in	Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	26,000	Ngày 05 (MB:07)	10%	70,200	15%	132,600	25%	234,000	20%	110,400	25%	207,000	30%	386,400
	Thế Giới Game - Game & Giải Trí	20,000	Ngày 25 (MB:27)	10%	54,000	15%	102,000	25%	180,000						
Phiên bản điện tử	Tạp chí TGVT (Công Nghệ - Phong Cách - Xanh)	6000	Sau tạp chí in từ 1 - 3 ngày	18,000		36,000		25%	54,000	36,000		72,000		30%	100,800
	Thế Giới Game - Game & Giải Trí	6000	Sau tạp chí in từ 1 - 3 ngày	18,000		36,000		25%	54,000						

Tòa Soạn: Tòa nhà Thế Giới Vi Tính, 19 Võ Văn Tần, P.6, Q.3, TPHCM - Điện Thoại: 08 - 3930 4324 - Hotline: 0935 138 218 (Ms.Thu)
Hà Nội: Tầng 4, Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Đống Đa, Hà Nội - Điện Thoại: 04 - 7300 9988 - Hotline: 0986 045 868 (Ms.Vân Anh)

Bạn đọc ở ngoại nội thành TP.HCM và Hà Nội trả thêm phí gửi tạp chí in qua đường bưu điện: 36.000đ/năm/quyển
Bạn đọc nhận được thông tin đăng nhập Tạp chí điện tử qua email đăng ký trên www.eshop.pcworld.com.vn

KẾT QUẢ BỐC THĂM MAY MẮN SỐ THÁNG 2/2012

Thế Giới Game đã nhận được rất nhiều phiếu bốc thăm may mắn của bạn đọc khắp mọi miền đất nước gửi về. Nhưng số lượng quà tặng may mắn chỉ có hạn. Thế Giới Game cảm ơn bạn đọc đã tham gia chương trình và chúc mừng 7 bạn đọc trúng thưởng.

Họ	Tên	Trúng thưởng	Địa chỉ	Tel
Nguyễn Quốc	Khánh	Bàn phím	Đống Đa, HN	01699589889
Đoàn Minh	Trực	Car Mount	Phan Thiết	0978119621
Chữ Quân	Anh	Soundmax	Q.8, HCM	0908476095
Nguyễn Kiều Anh	Kiệt	Soundmax	Bà Rịa - Vũng Tàu	0918610030
Huỳnh Thanh	Vinh	Soundmax	Q.Thủ Đức, HCM	0918499455
Nguyễn Minh	Đăng	Loa X-mini	Q. Tân Phú, HCM	0959473338
Đỗ Bảo	Tiến	Loa X-mini	Q.3, HCM	0907155231

Bạn đọc may mắn trúng thưởng vui lòng kiểm tra email hoặc gửi thư về ***chauntm@pcworld.com.vn*** để biết thêm chi tiết về thủ tục nhận quà.

CHƯƠNG TRÌNH ĐỐ VUI CÓ THƯỞNG THÁNG 3/2012

Bạn đọc Thế Giới Game số tháng 3/2012 có cơ hội trúng thưởng 1 trong 3 tai nghe Gavio Gazz. Hãy nhanh tay điền câu trả lời và cắt phiếu gửi về tạp chí Thế Giới Game trước ngày 10/3/2012. Ba phiếu trúng thưởng sẽ được bốc thăm ra từ các phiếu trả lời đáp án đúng.

Kết quả sẽ được công bố trên website: thegioigame.vn và tạp chí Thế Giới Game số tháng 4/2012

Câu hỏi: **Từ kỳ tháng 2/2012 Thế Giới Game có 2 mục mới, bạn đọc hãy cho biết 2 mục mới đó là gì?**

Câu trả lời.....
Họ tên:.....
Số ĐT:.....
Địa chỉ:.....
Email:.....

Sắp phát hành:

PC WORLD VIETNAM
THẾ GIỚI VI TÍNH

Mạng không dây gia đình

Không chỉ là kết nối Internet với với máy tính, ngày nay khái niệm nhà không dây đã được mở ra với nhiều thiết bị khác trong gia đình như ti-vi, dàn âm thanh, máy in, thiết bị điều khiển không dây, an ninh… thậm chí là cả tủ lạnh hay máy giặt…với các công nghệ không dây truyền thống như Wi-Fi, Bluetooth… cho đến DLNA, Wi-Fi Direct… Tất cả chúng được BBT TGVT chuyển tải trong cụm bài viết mang chủ đề "mạng không dây gia đình", với các nội dung liên quan đến sản phẩm, công nghệ, dịch vụ không dây mới nhất, cho đến những nhận xét, lời khuyên, làm thế nào… của phóng viên, chuyên gia, thậm chí là của cả chủ nhân của căn nhà không dây.

TGVT, phát hành ngày 5/3/2012, mời các bạn đón đọc.

LIÊN LẠC

Để bảo đảm cho việc xử lý và giao dịch với bạn đọc nhanh chóng và chính xác, đề nghị bạn đọc khi liên lạc với chúng tôi qua e-mail, vui lòng gửi đúng những địa chỉ sau và ghi rõ chủ đề cần trao đổi trong phần subject:

- **Thông tin, bài viết cho Thế Giới Game:**
  game@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Gioi thieu game Z
- **Quảng cáo, rao vặt:**
  quangcao@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject:
  Quang cao cty ABC
- **Đặt báo, phát hành:**
  phathanh@pcworld.com.vn
  Ví dụ, Subject: Dat bao PCWA
- **Thử nghiệm sản phẩm:**
  testlab@pcworld.com.vn
- **Ý kiến, góp ý, đề nghị:**
  ykien@pcworld.com.vn
- **Thông cáo báo chí:**
  pressrelease@pcworld.com.vn
- **Giải đáp kỹ thuật:**
  http://www.pcworld.com.vn/forum

Tòa soạn TGVT-PCW VN chân thành cảm ơn sự quan tâm và cộng tác của các bạn.

THẾ GIỚI VI TÍNH PC WORLD VIETNAM

THẾ GIỚI VI TÍNH - PC WORLD VIỆT NAM
SỞ KHOA HỌC VÀ CÔNG NGHỆ THÀNH PHỐ HỒ CHÍ MINH
GAME & GIẢI TRÍ

Giấy phép xuất bản số 37/GP-BVHTT ngày 05-5-2004 - Bộ Văn Hóa Thông Tin. ISSN: 1859-1833.
Thiết kế và trình bày tại tòa soạn Thế Giới Vi Tính - PC World Vietnam.
Chế bản và in tại công ty ITAXA. Khổ 280 x 200 mm. Giá: 20.000 đồng.

Tòa soạn: 408 Điện Biên Phủ, Phường 11, Quận 10, TP.HCM, Việt Nam - ĐT: (84.8) 7300 9988 - Fax: (84.8) 3 929 1758 - Email: thegioivitinh@pcworld.com.vn - Website: www.pcworld.com.vn; www.thegioigame.vn
Văn Phòng Hà Nội: Tầng 4, tòa nhà Hà Thành Plaza, 102 Thái Thịnh, Q. Đống Đa, Hà Nội - ĐT: (84.4) 7300 9988 - Fax: (84.4) 3512 1822 - Email: thegioivitinh.hn@pcworld.com.vn

Panasonic
ideas for life

PIN SẠC DÙNG NGAY - MÁY ĐẦY NĂNG LƯỢNG

Pin sạc Evolta bền lâu, sẵn sàng bổ sung ngay nguồn năng lượng mạnh mẽ cho thiết bị điện tử khi cần thiết.

EVOLTA eco ideas

Bạn sẽ không còn cảm thấy mất hứng vì bị hết pin lúc chụp ảnh, chơi game, hay khi sử dụng thiết bị điện tử nữa. Một loại pin sạc mới có chu kỳ sạc lên tới 1600 lần, thân thiện với môi trường đã sẵn sàng cho bạn sử dụng ngay sau khi mở bao bì mà không cần sạc lần đầu.

TUỔI THỌ BỀN BỈ

Pin sạc Evolta của Panasonic với chất lượng bền bỉ chính là thứ mà Công Vinh luôn mang theo khi thi đấu xa nhà. Đây chính là nguồn năng lượng dự trữ vô cùng dồi dào cho những thiết bị điện tử giúp Vinh thư giãn, giải trí như máy chơi game, thiết bị điều khiển từ xa…Điểm nổi bật ở pin Evolta chính là:

* Sở hữu chu kỳ sạc lên tới 1600 lần, hơn hẳn những loại pin sạc thông thường khác.
* Điều này có nghĩa là pin sạc Evolta có tuổi thọ lâu hơn, dẻo dai hơn, và Vinh sẽ không phải thường xuyên mua pin hay bận tâm về khả năng sạc của pin nữa.

THÂN THIỆN VỚI MÔI TRƯỜNG

* Với tuổi thọ sử dụng lâu dài, pin Evolta giúp bạn tiết kiệm không chỉ tiền bạc, thời gian, mà ngay cả nguồn năng lượng sử dụng.
* Hơn thế, tính chất tái sử dụng của pin sạc Evolta còn hạn chế số lượng pin rác thải, bảo vệ tài nguyên thiên nhiên và môi trường trong sạch. Cuộc sống sẽ thật thoải mái khi bạn vừa tận hưởng được tiến bộ của công nghệ hiện đại, vừa góp phần bảo vệ môi trường.

SẴN SÀNG NGUỒN NĂNG LƯỢNG

* Sau khi mở bao bì, pin Evolta có thể được sử dụng ngay mà không cần sạc lần đầu. Đây là yếu tố then chốt khiến Vinh gắn bó với loại pin này, bởi không phải lúc nào chúng ta cũng có sẵn pin mới để thay thế, hay có thời gian để chờ pin sạc đầy.
* Nhờ sự tiện lợi này, các thiết bị điện tử của Vinh luôn được dự trữ và sẵn sàng bổ sung nguồn năng lượng dồi dào, dù trong bất kì hoàn cảnh, thời gian và địa điểm nào đi nữa.

PIN EVOLTA NĂNG LƯỢNG "XANH" HOÀN HẢO

Pin sạc Evolta, kết hợp sự tiện dụng của pin và lợi ích tiết kiệm của pin sạc, là giải pháp tức thời mang đến nguồn năng lượng dồi dào, dài lâu cho các thiết bị điện tử của Vinh, và của bạn.

TRIỆU TRÁI TIM MỘT SACCO

Tự Hào Tài Trợ Chính
Đội Tuyển Bóng Đá Việt Nam

LR6EG/2B	LR6EG/4B	BQ-CC05	BQ-CC09
Pin tiểu AAA 2 viên / vỉ	Pin tiểu AA 4 viên / vỉ	AA 1100 mAh : 10 giờ AAA 850 mAh : 20 giờ	AA 1100 mAh : 2 giờ AAA 800 mAh : 3 giờ

http://www.panasonic.com.vn

TRUNG TÂM HỖ TRỢ KHÁCH HÀNG TƯ VẤN MIỄN PHÍ CÁC DỊCH VỤ Từ 8h15 - 17h30 thứ 2 đến thứ 6 18001593

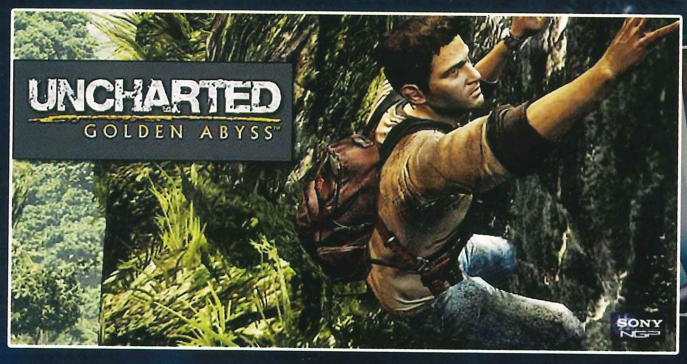
HALO
www.haloshop.vn

Giải Cứu Trái Đất Cùng MASS EFFECT 3

Có mặt trên Xbox 360, PS3, PC
Đặt hàng để có giá tốt nhất (21/2 - 29/2)

- Uncharted Golden invitational (US)
- Wipeout 2048 (US)
- Rayman Origin (US)
- Ninja Galden Sigma Plus (US)
- Ultimate Marvel Vs Capcom 3 (US)
- Dynasty Warriors Next (US)
- Unit 13 (US)

Game HOT PSVITA



iPhone 4S
Giá tốt nhất

Tặng 100 apps
(Áp dụng tại chi nhánh Trần Hưng Đạo , Q1)
Khuyến mãi đến hết 29/2

Liên hệ
82 - 84 Pasteur , Q1
42 Trần Hưng Đạo , Q1
08 39 144 111 - 08 39 144 222

ĐẤU GIÁ
Nhắn tin liền tay, nhận ngay hàng hiệu
24h

ĐẤU GIÁ LIỀN TAY
NHẬN NGAY HÀNG HIỆU

http://daugia.sohoa.net

FPT Fpt Online